BOOKLINK

漫画技法终极向导 6

[日] 林晃 著
汇智天成 译

完美人物篇

辽宁科学技术出版社

《漫画技法终极向导》系列丛书

本套《漫画技法终极向导》是继《卡通漫画绘画技法》系列之后的又一漫画技法系列丛书。各位日本知名漫画家倾力打造，凝缩了现在最实用、最流行的各种漫画技法。介绍详细、全面，是学习漫画的最佳教材。

漫画技法终极向导 1　简单基础篇

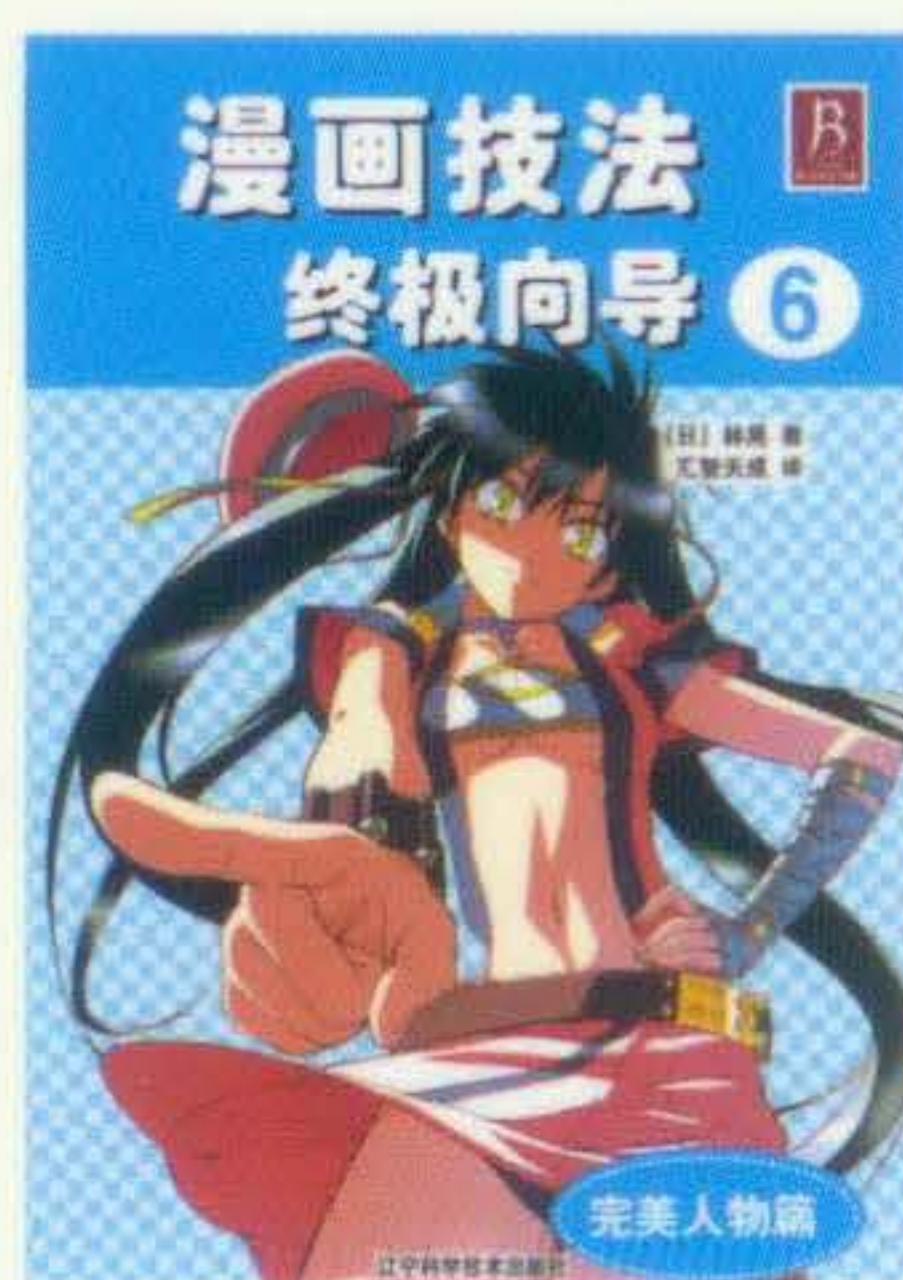
漫画技法终极向导 2　人物和画材的基础篇

漫画技法终极向导 3　描绘绝妙人物的秘诀篇

漫画技法终极向导 4　活动人物绘画技巧篇

漫画技法终极向导 5　魄力人物的表现篇

漫画技法终极向导 6　完美人物篇

http://www.booklink.com.cn

漫画技法终极向导⑥

完美人物篇

[日] 林晃 著
汇智天成 译

辽宁科学技术出版社

漫画应该怎样开始画呢？

人物、舞台、故事，还有……

不知道怎么办吗？

道具小姐！这棵树再往这边一点！那棵树是日本式的，应该再往那边一点儿！

化妆师，头发应该是王室风格的，再华丽一些！

漫画不管是什么种类，都要做好拍成电影的准备。

如果故事情节还没有想好，那就从人物、舞台等道具（设计）开始吧。

舞台和人物都准备好了

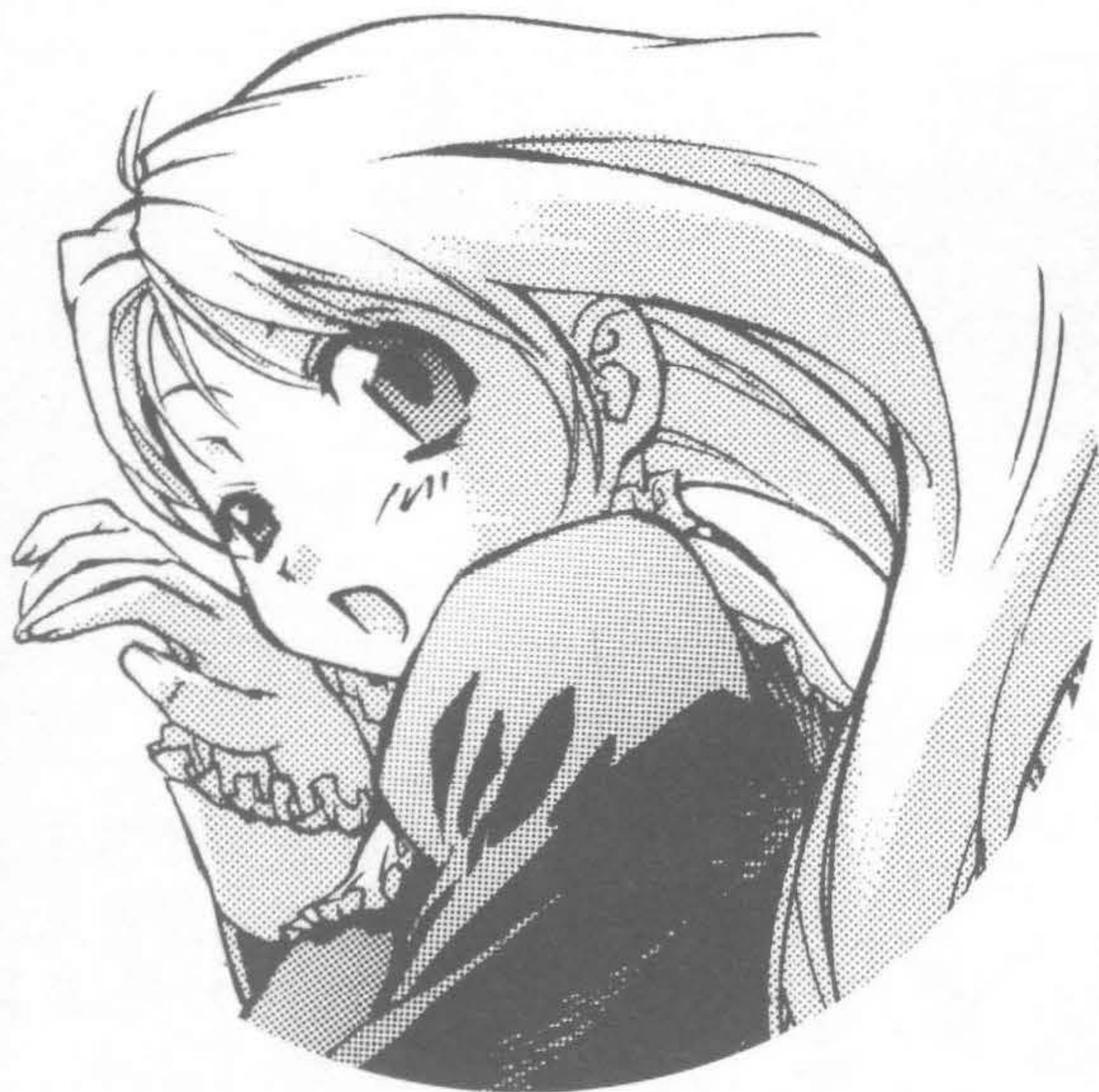
城堡

飞龙

公主

魔法师

勇士

妖精

把自己当成导演，开始画人物和舞台吧。

人物的服装和发型非常重要。

画时要照顾拍摄技巧和照明效果。

舞台要传递时间和地点等信息。

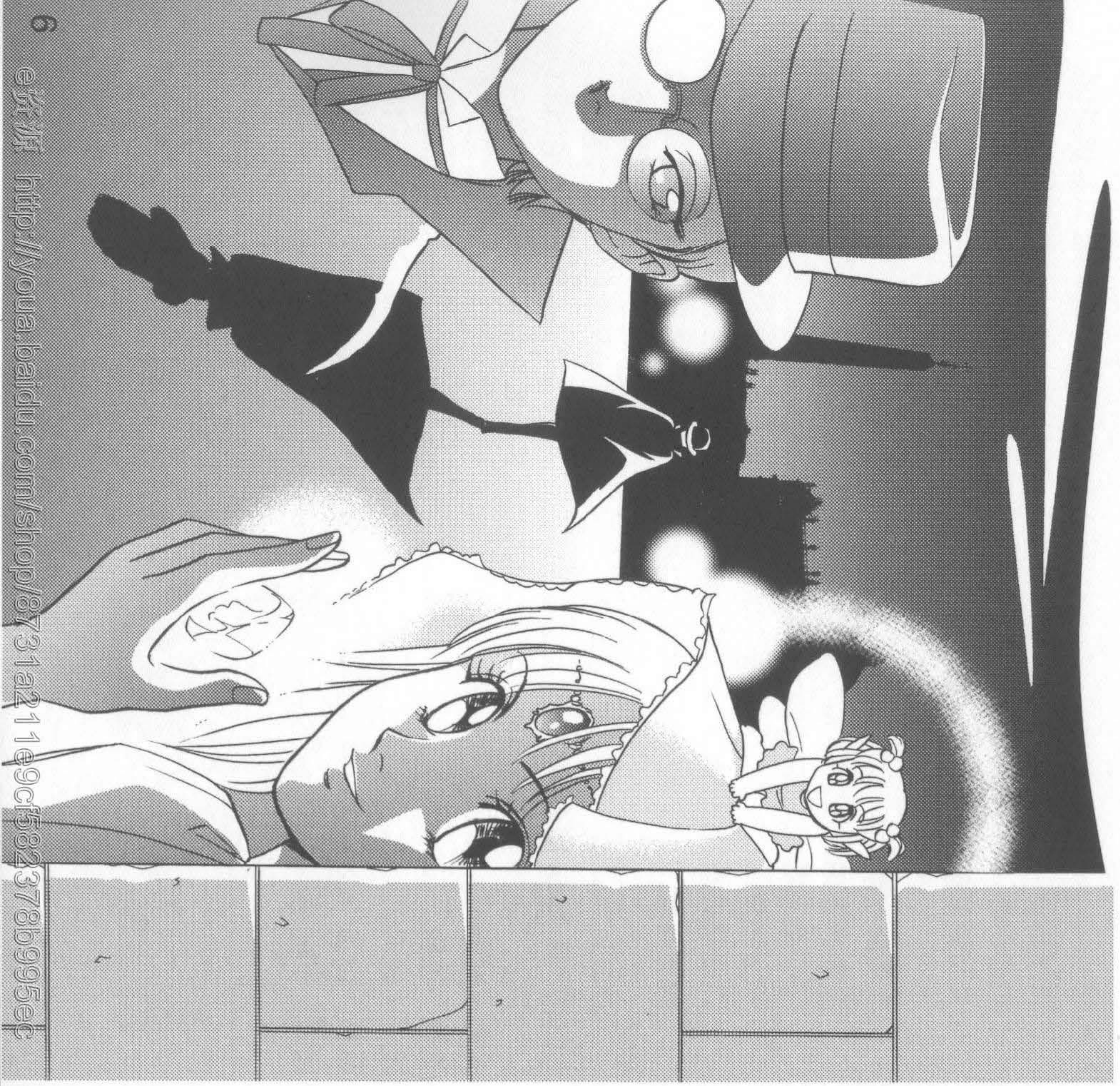
照明

拍摄效果/俯视

目　录

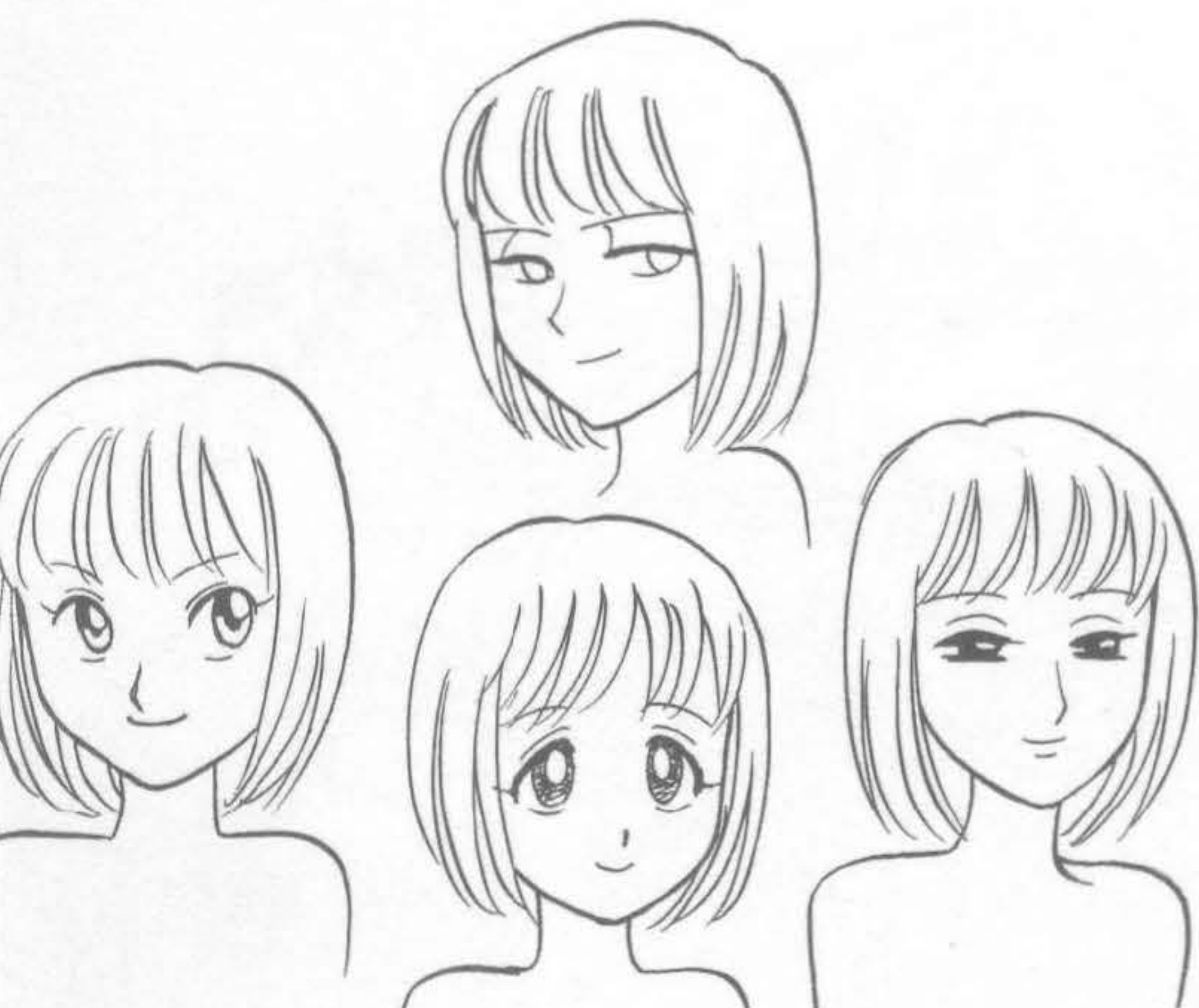
本书内容介绍

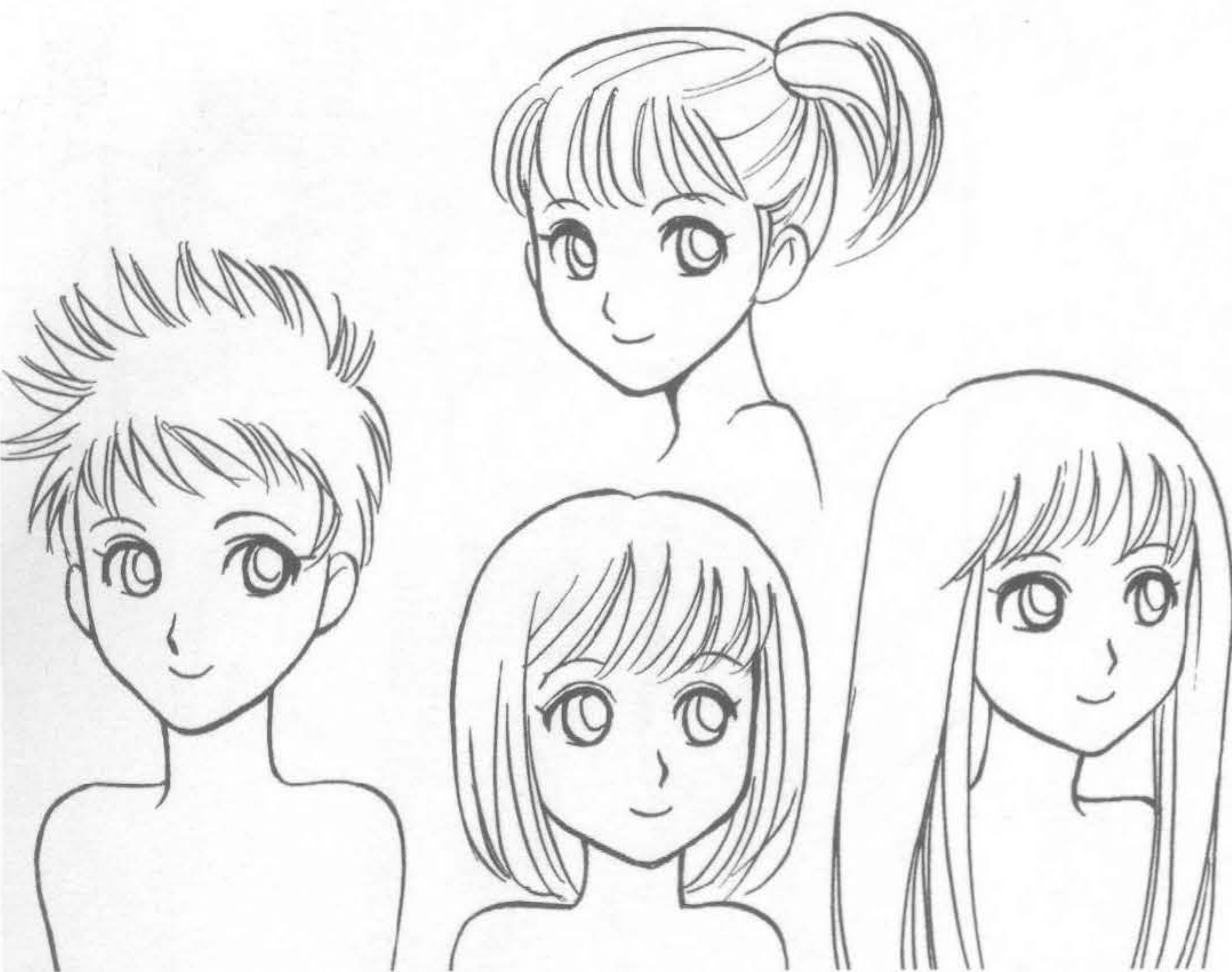
- 学习基本的表现人物个性的发型和服装
- 学习舞台背景（风景与时间）的绘画技巧
- 学习让人物看起来更立体的绘画技巧

第1章

人物设计

发型与服装的基础画法

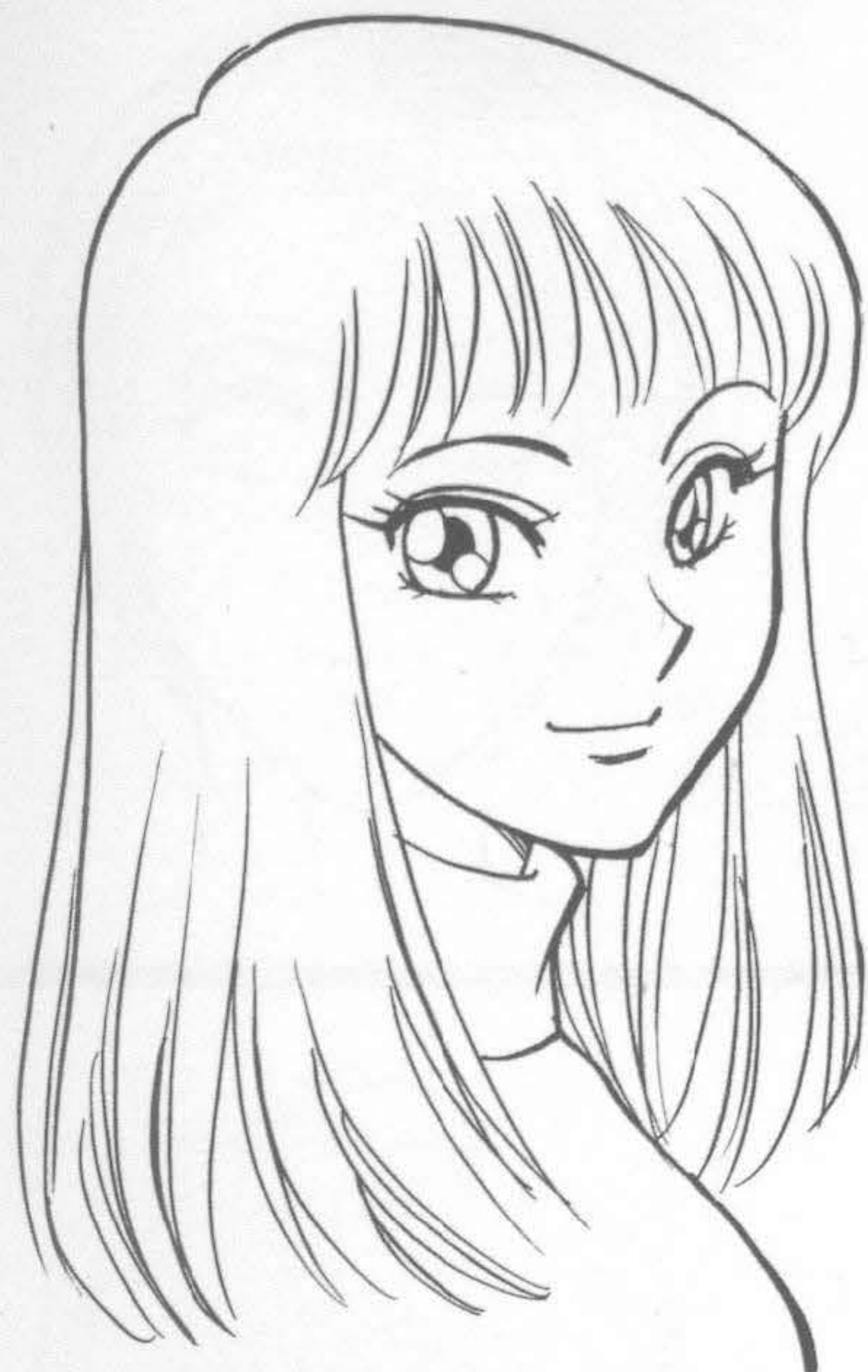
1 用发型塑造人物

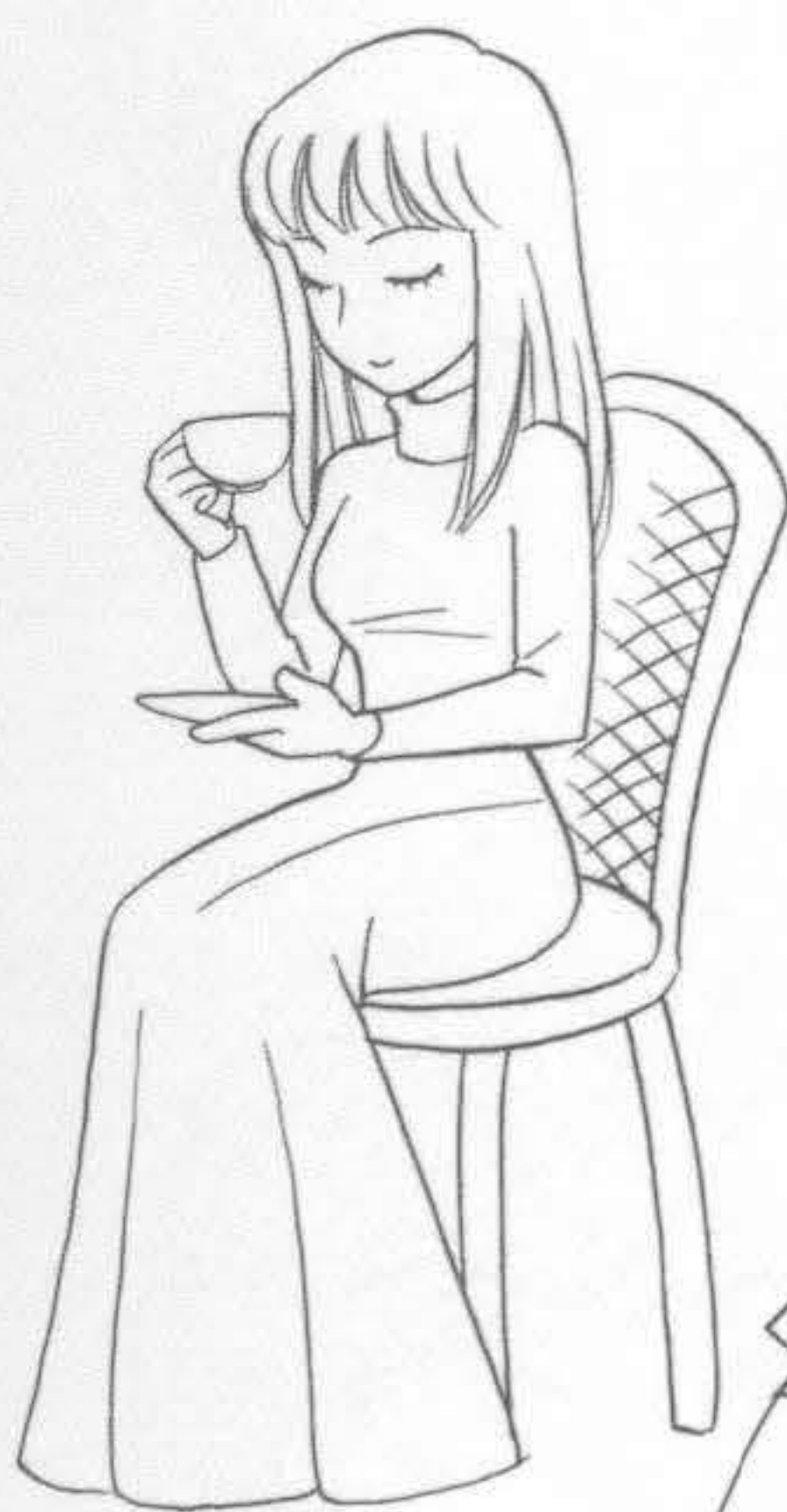
发型决定了人物的外表与个性。

用发型表现人物

用脸部主要器官（眼睛和嘴的大小）来区分人物是最简单的方法，先通过改变发型来使人物看起来不同。

发型相似的人物

虽然眼睛的形状大致相同，但一眼就能区分出来。即使图很小也能使你马上分辨出来。

发型不同的人物

发型赋予人物个性

长发看起来很文静。但不利于活泼场合。

短发给人健康、有活力的感觉。动起来也不用担心，不会造成障碍。

一般的印象。实际并非如此，一般存在误解。

短发人物一般给人运动型少女的印象。

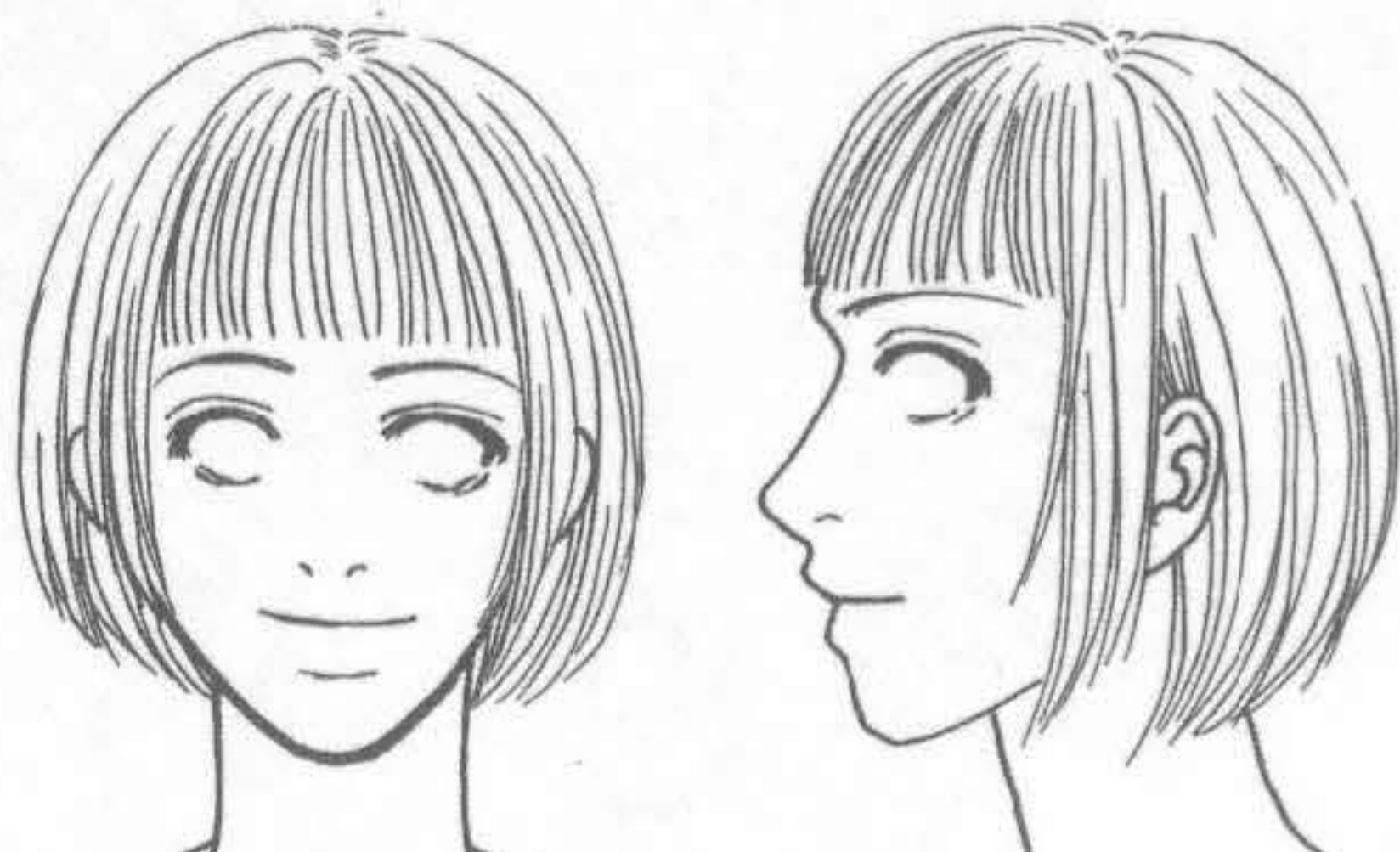
颠覆文静印象。

如果人物性格和一般印象正相反，会造成很强的冲击效果。

人物塑造可以按照一般印象也可以颠覆常规，总之，一定要让人物的性格和魅力明确表现出来。

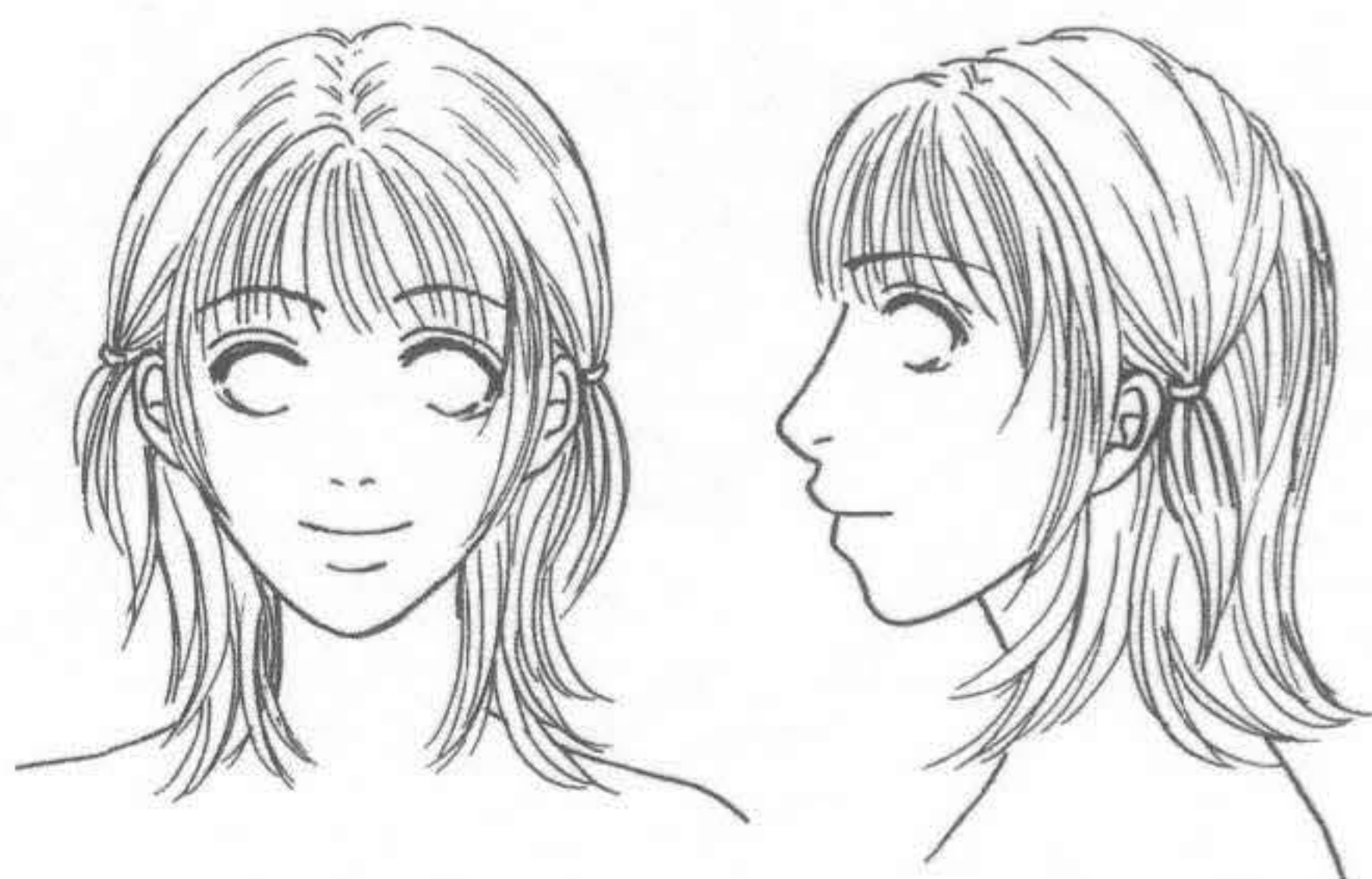
发型决定性格与印象

短发

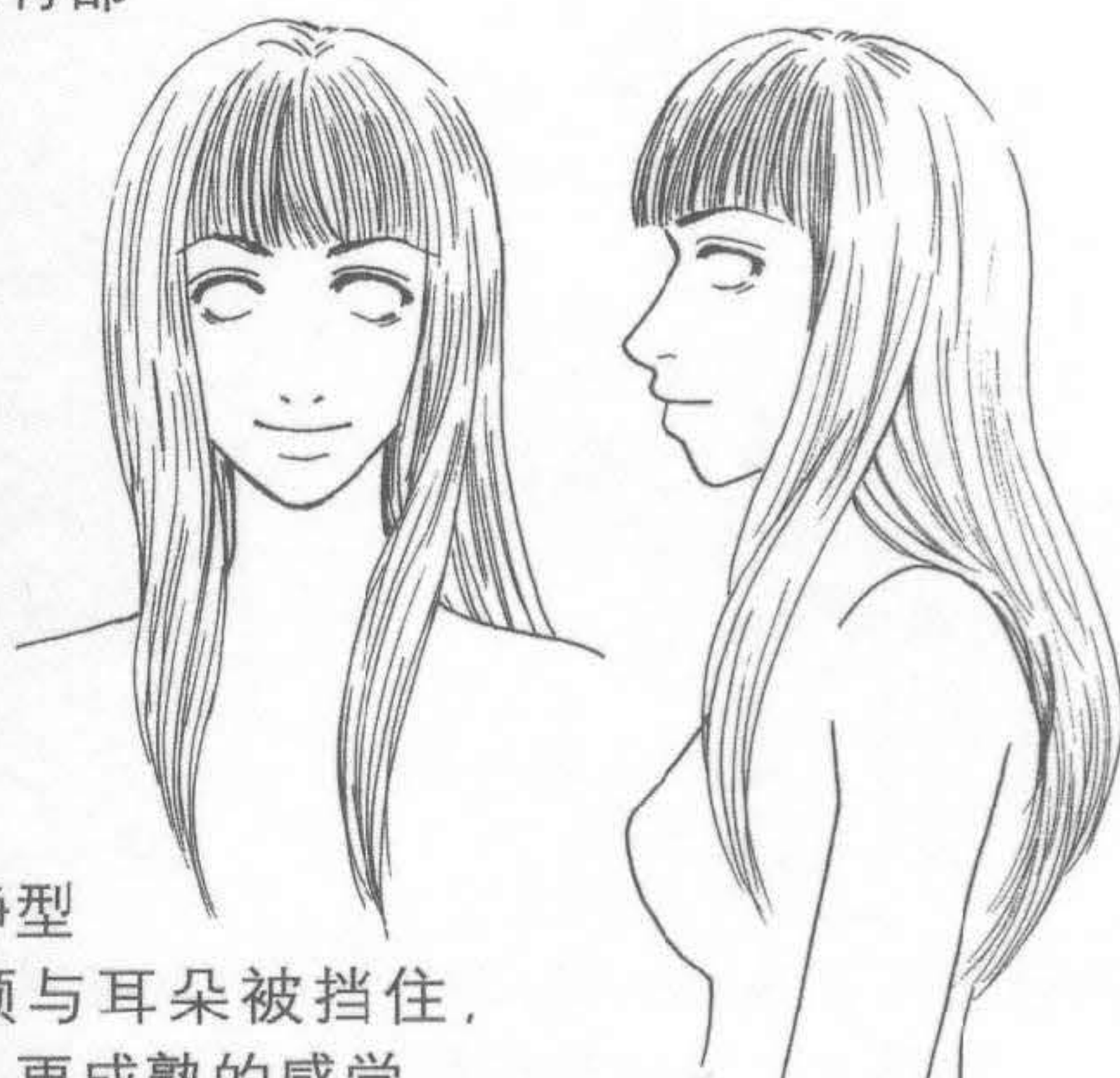
头发不要到肩

聪明伶俐型
前额被挡住，给人神秘的感觉。

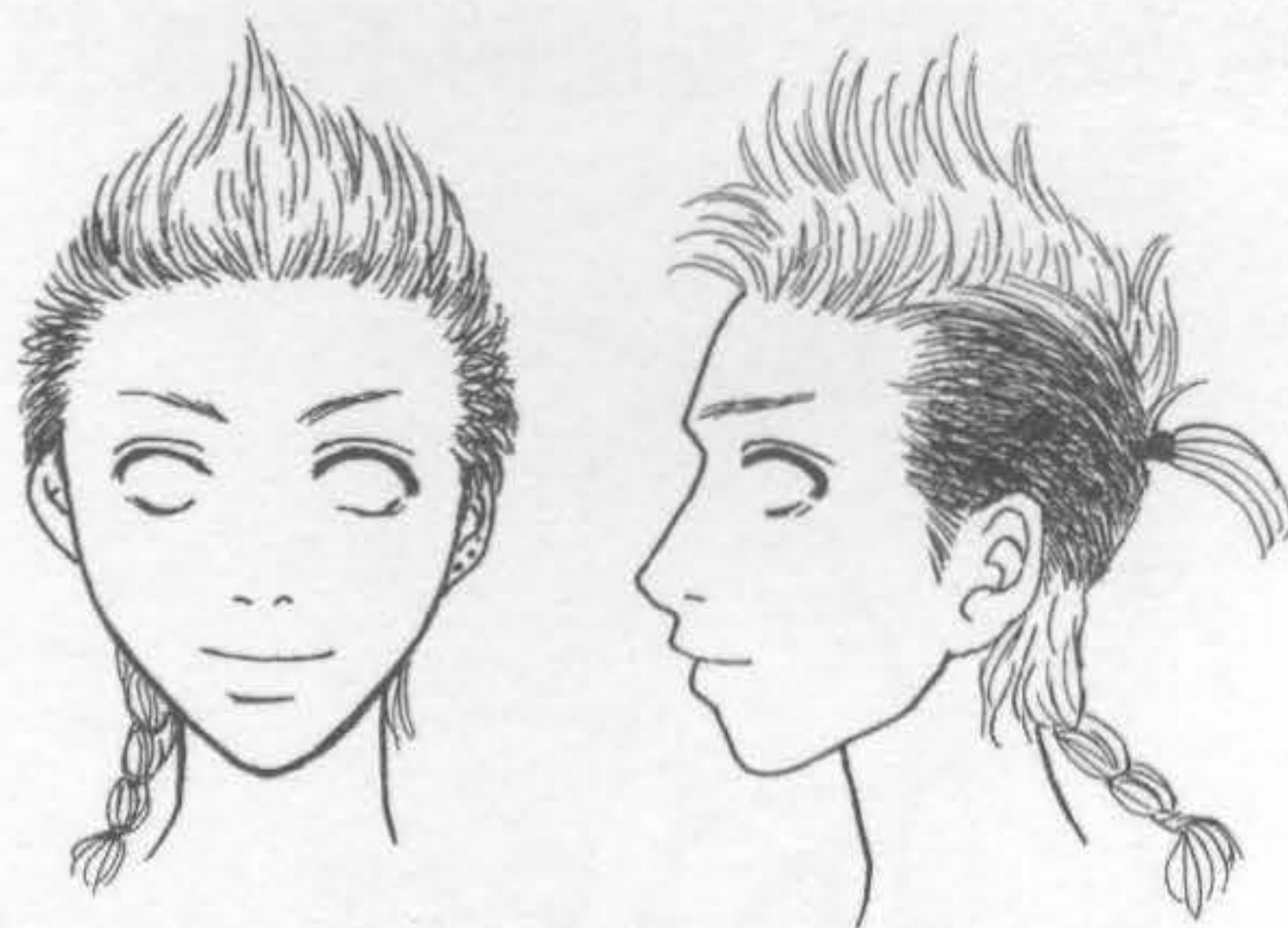
朴素、内向、成熟印象（挡住前额）

半长发

头发齐肩

可爱型
即使露出耳朵，也给人愉快的感觉。

长发

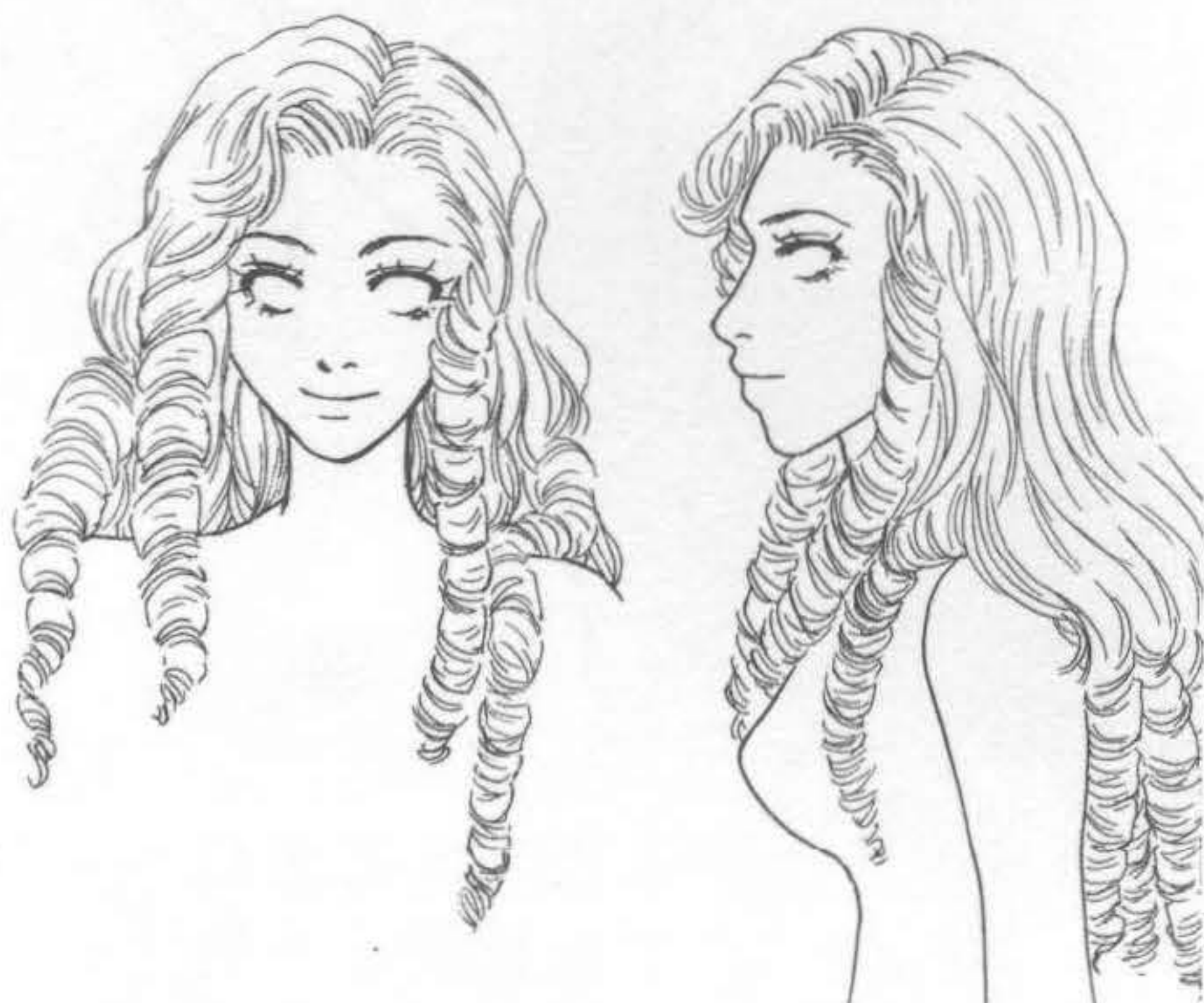
头发到背部

文静型
前额与耳朵被挡住，
给人更成熟的感觉。

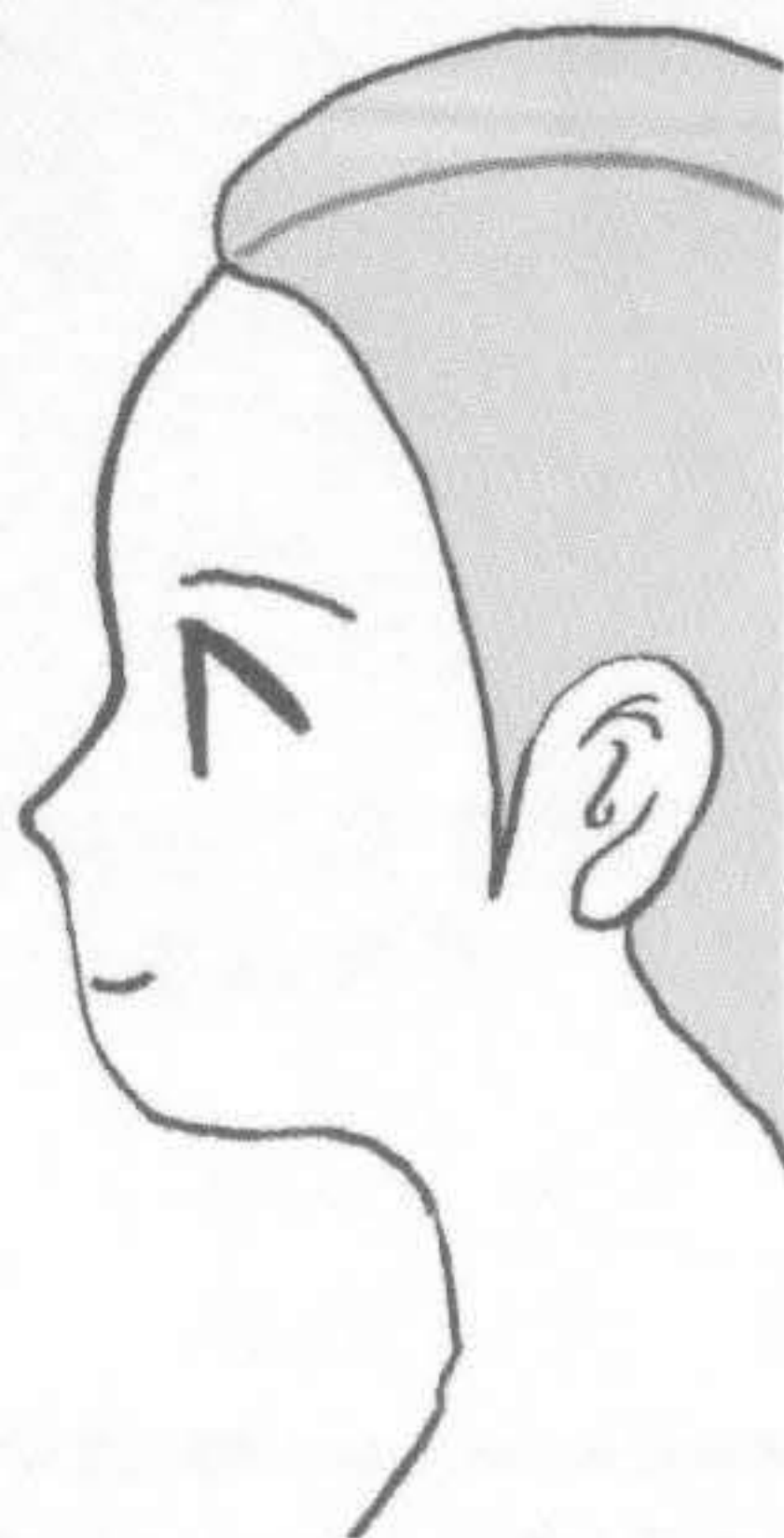
男童式发型，看起来健康、活泼。

单纯、新潮型。露出前额和耳朵显得更活泼，头发越少给人的感觉越刺激。

华丽、要强、活泼印象（露出前额）

女性发型。健康、文静。给人很时髦的感觉。

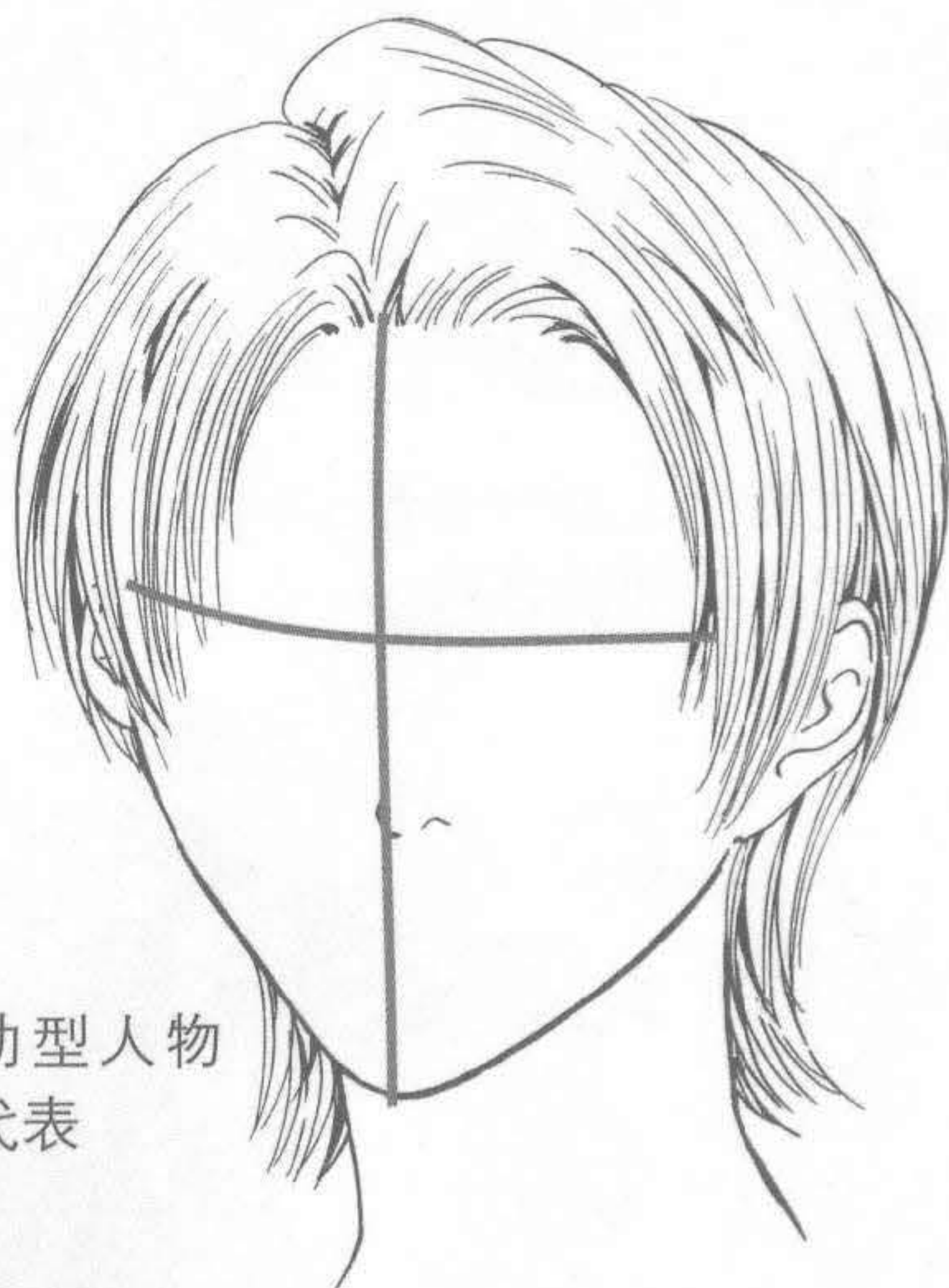
优雅型。露出前额，头发向外，给人轻快的感觉。

成人型。给人文静、高雅的感觉。

华丽型。露出整个额头，头发呈卷状，要强的小姐风格。

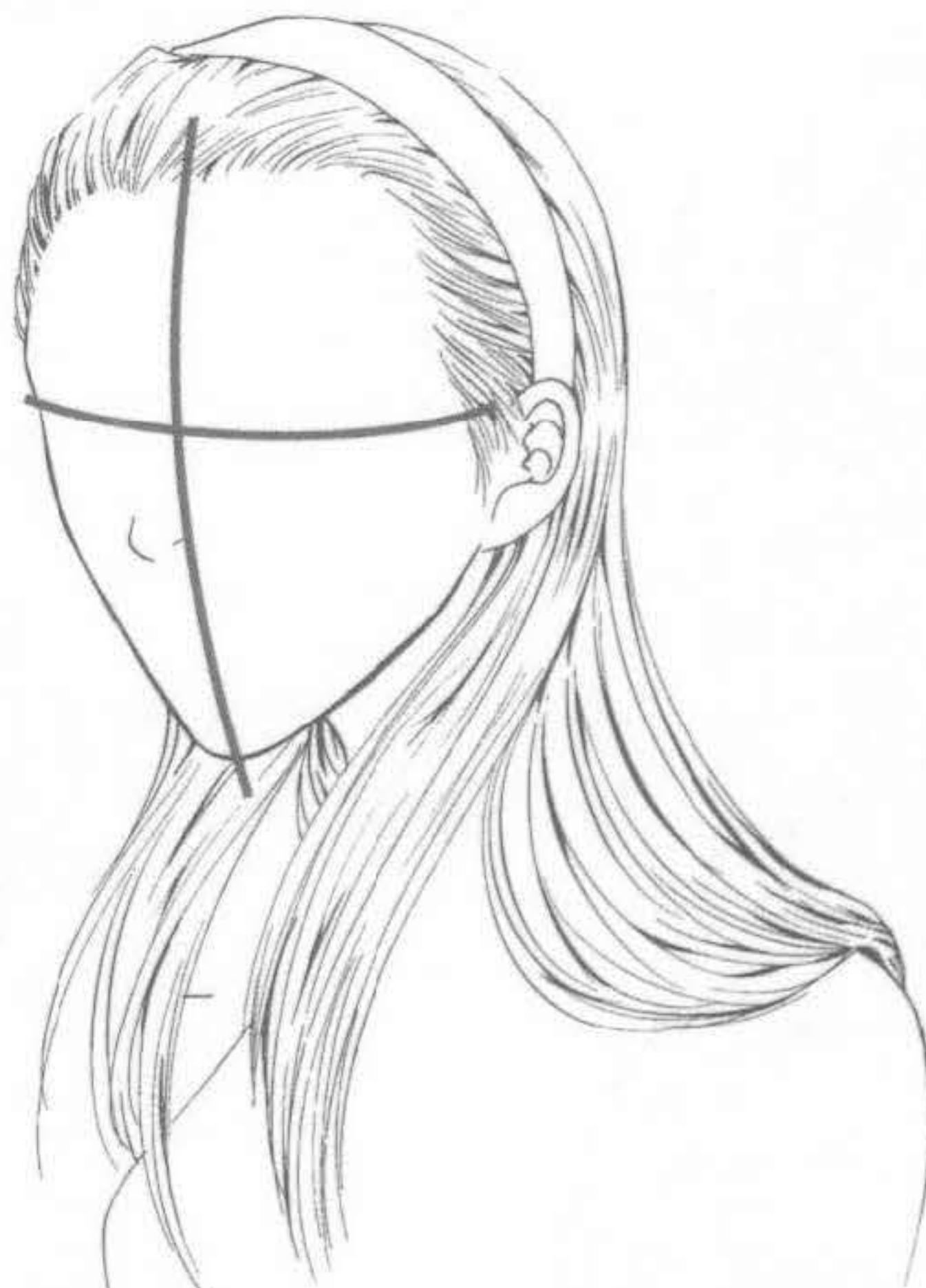
用额头露出程度的不同来塑造人物

让人看见额头，活泼型。强调人物的开放、开朗，给人精力充沛的印象。

看不到额头，文静型。给人内向、温顺的印象。

露出一部分额头，中间型。非常普通的印象。

【活泼型额头全露】

运动型人物的代表

适合看起来很要强的人物。

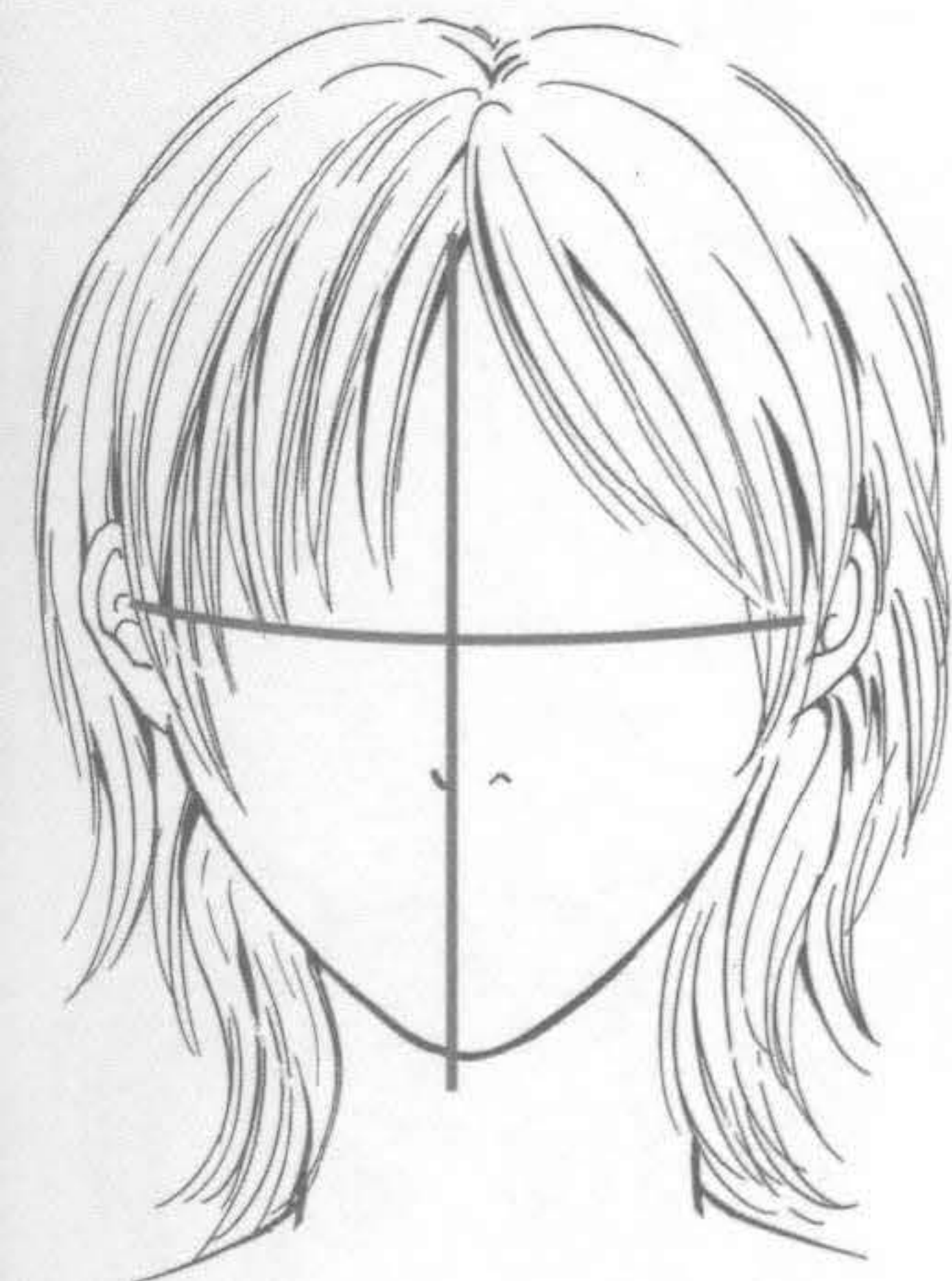
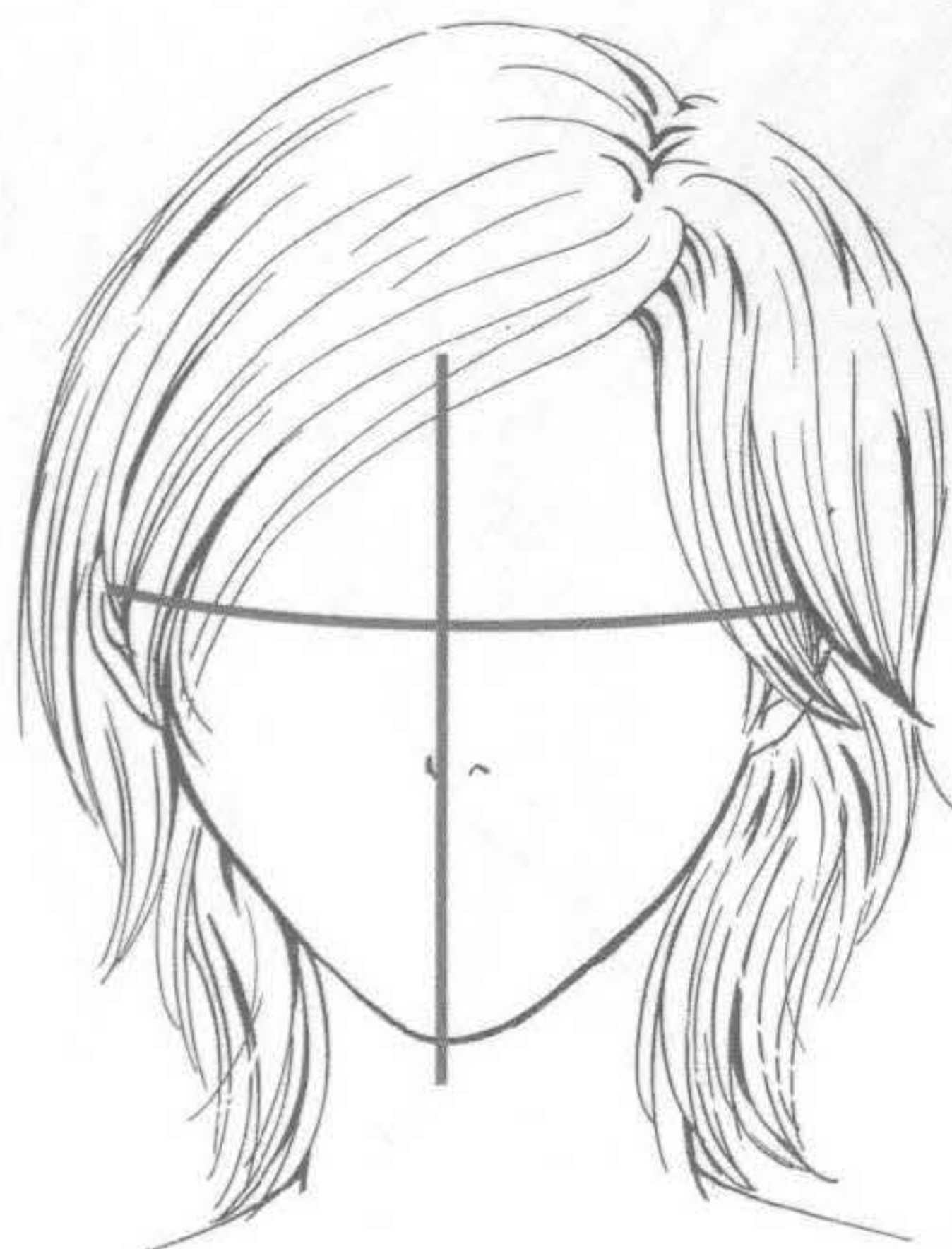
新潮发型是精力极端充沛的能量型。

新潮发型和背头都使人物看起来很精神。

【文静型额头被盖住】

看起来比较温顺的
人物代表。

想塑造一种神秘的
气氛时采用。

适合塑造看起来很
乖的人物。

【普通型露出一部分额头】

中分适合性格比较
明朗的人物。

旁分适合比较理性
的人物。

适合塑造比较普通的
人物。

精力充沛、聪明伶俐、认真严肃等，可以塑造出多种个性。

头发束起来表现人物个性

扎1个

头发的流向

马尾辫

马尾辫是聪明伶俐型人物的传统发型。

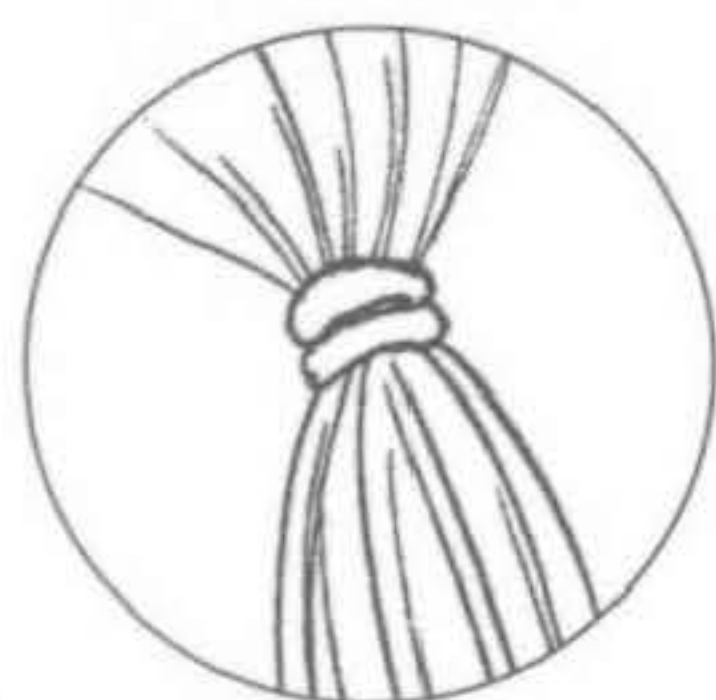
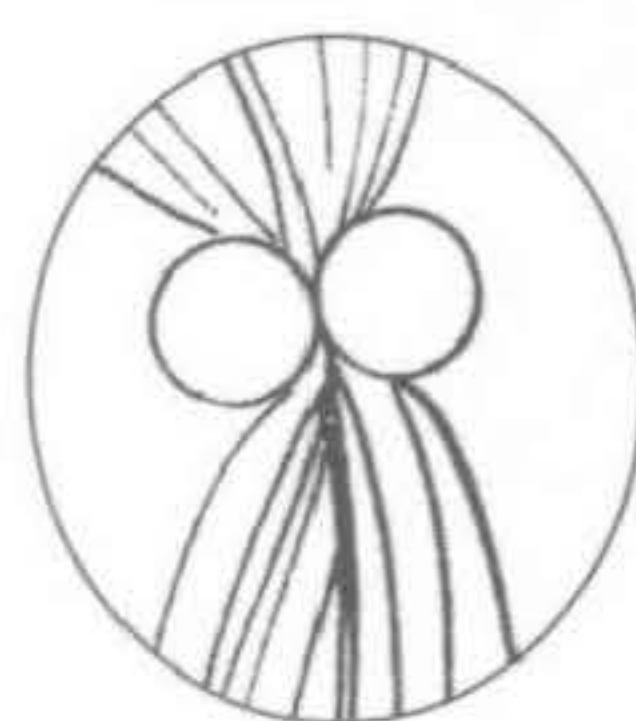
基本特征：用带子或皮筋绑住。

让人物更可爱的装饰

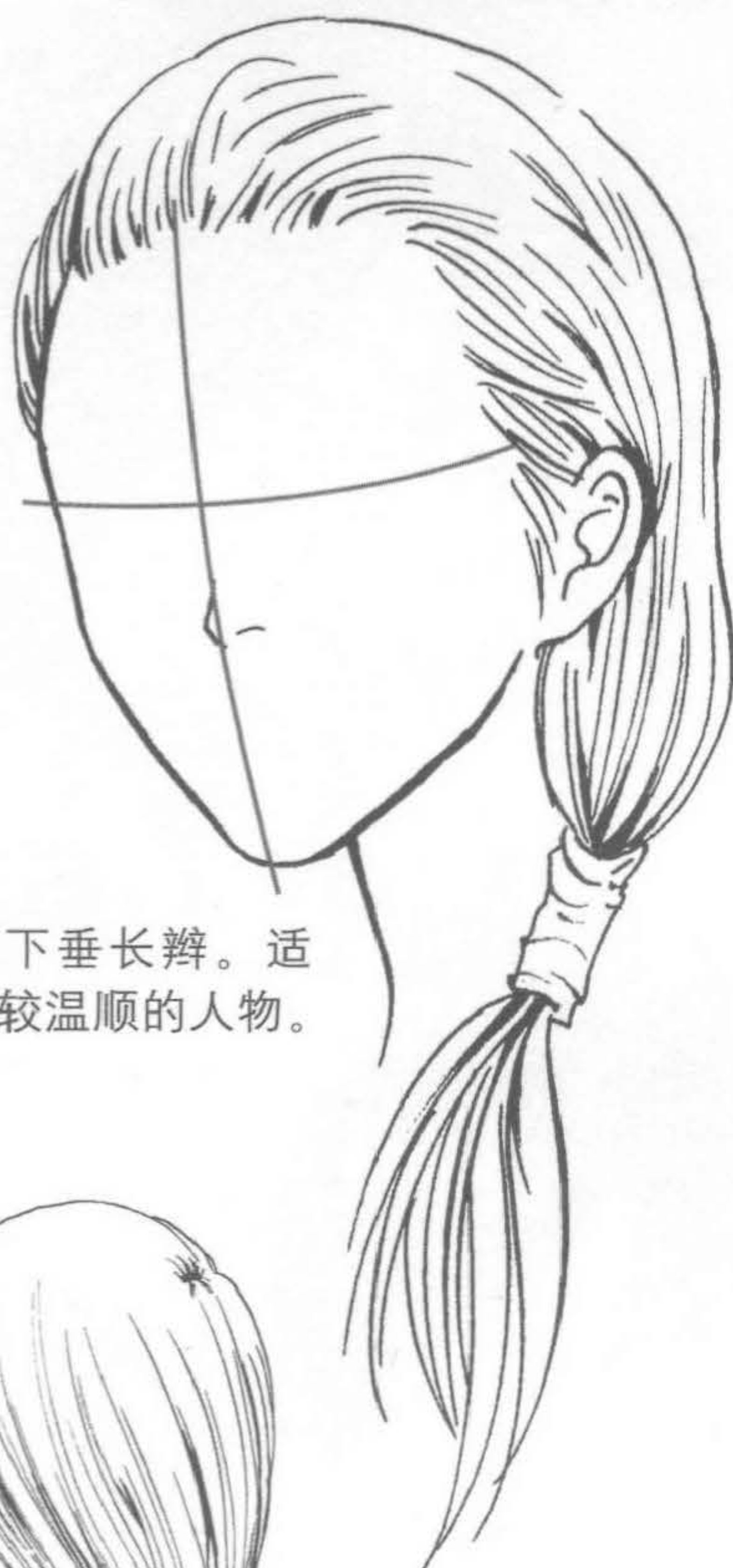
饰品

发带

扎2个

对称辫

扎两个对称的辫子最适合现聪明、有活力的人物。

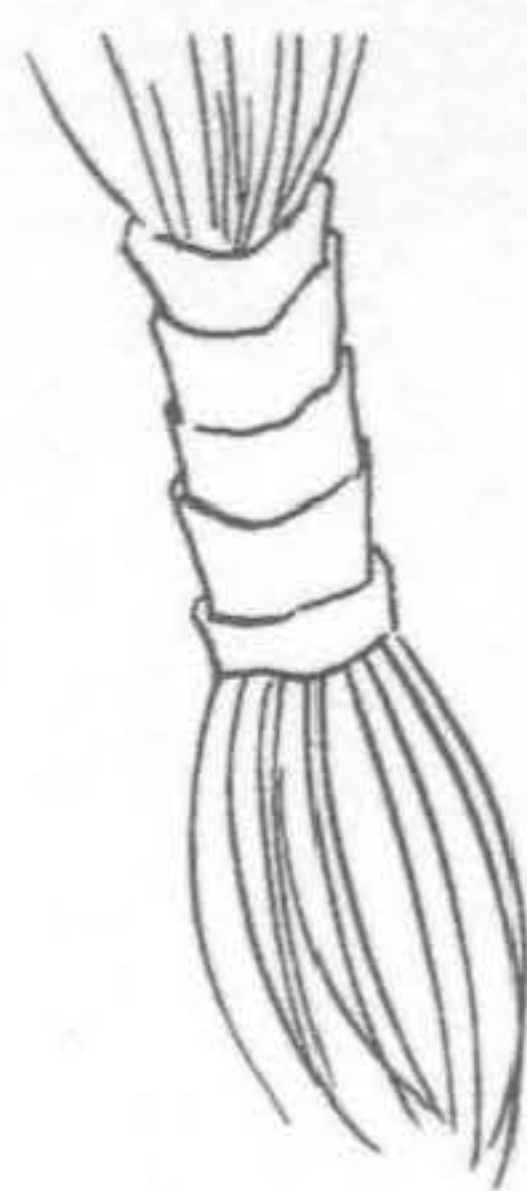
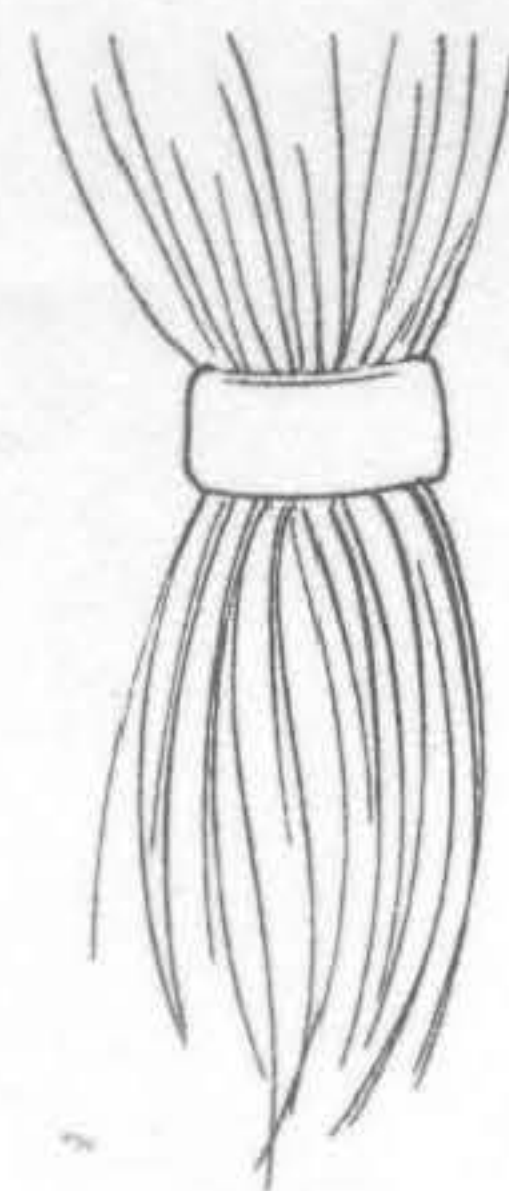
麻花辫·长辫·上梳发型

麻花辫适合看起来比较认真的人物。

一侧下垂长辫。适合比较温顺的人物。

盖住两耳，在头后下垂。感觉比较朴素。

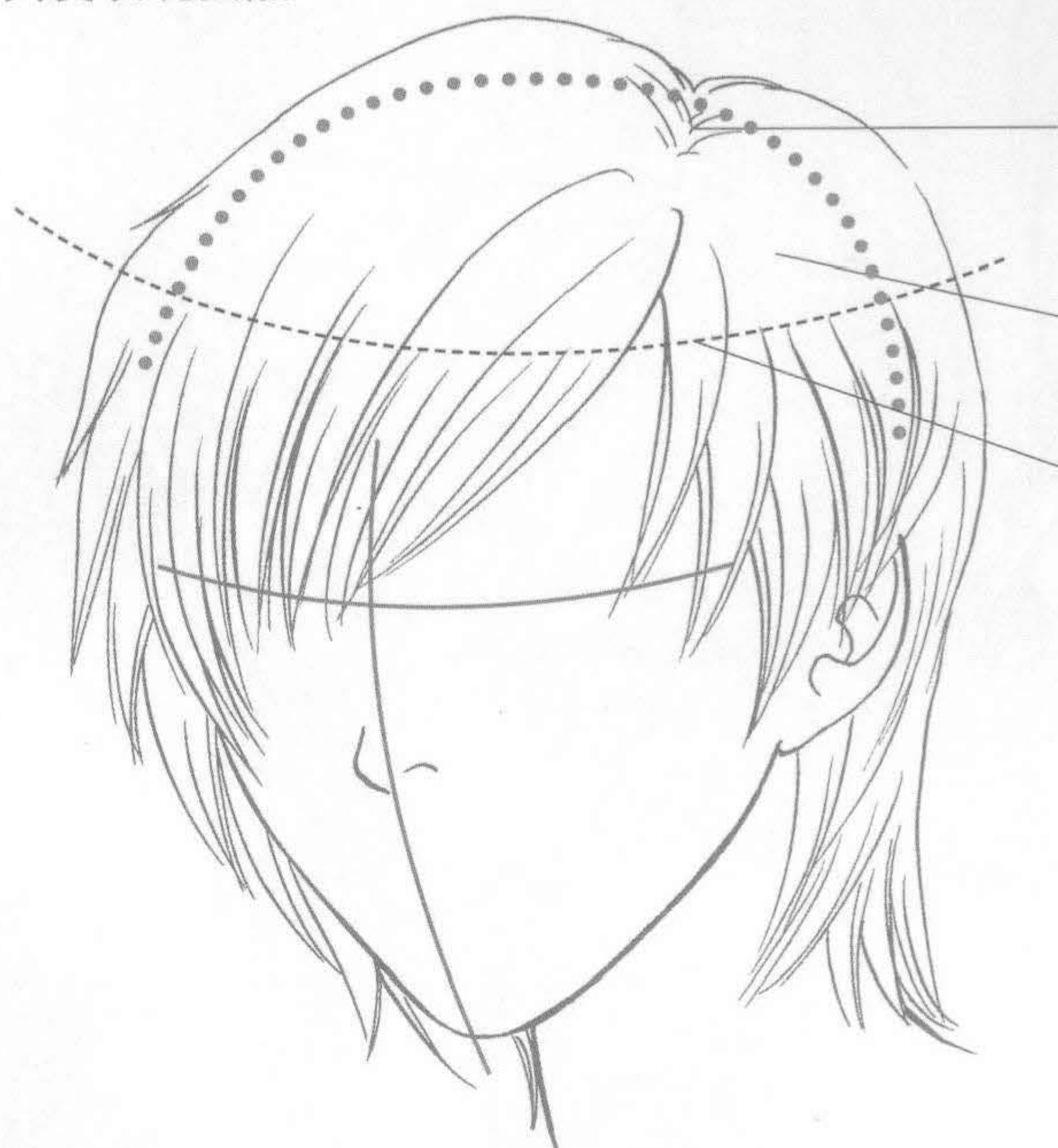
上梳发型（晚宴式盘起）。适合成年人。

长发扎起的代表方法

麻花辫。

用布、发带或绳子缠起。

用发夹夹住。

头发的画法与变化

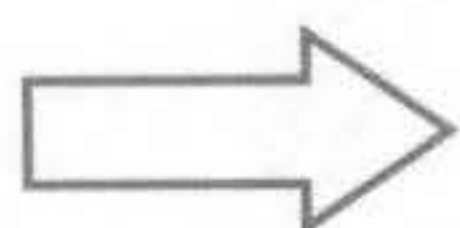
想突出头部的立体感时，在头部球体的表面用曲线绘画头发。

头发表现要点

在旋儿周围画出放射状的发际，头部会产生立体感。

上半部分保持白色。

因为头部是个球体，画时估测一下曲线从哪画起。

涂黑型。没有立体感，代表性漫画人物表现之一。

轮廓型。只画出了头发整体的形状。

增加线条

线条型。用笔画出头发。

在线条型头发的基础上
可以再做些调整。

用毛笔画
（黑发表现）。

再增加线条
（尤其在不
限制头发颜
色时）。

在用毛笔画过
的基础上加上
修正液线条
（硬发质表现）。

贴网点纸

贴上普通的网点
纸（红发或黄发
表现）。

贴上渐变网点纸，
通过光感使头发
变薄（湿润的黑
发表现）。

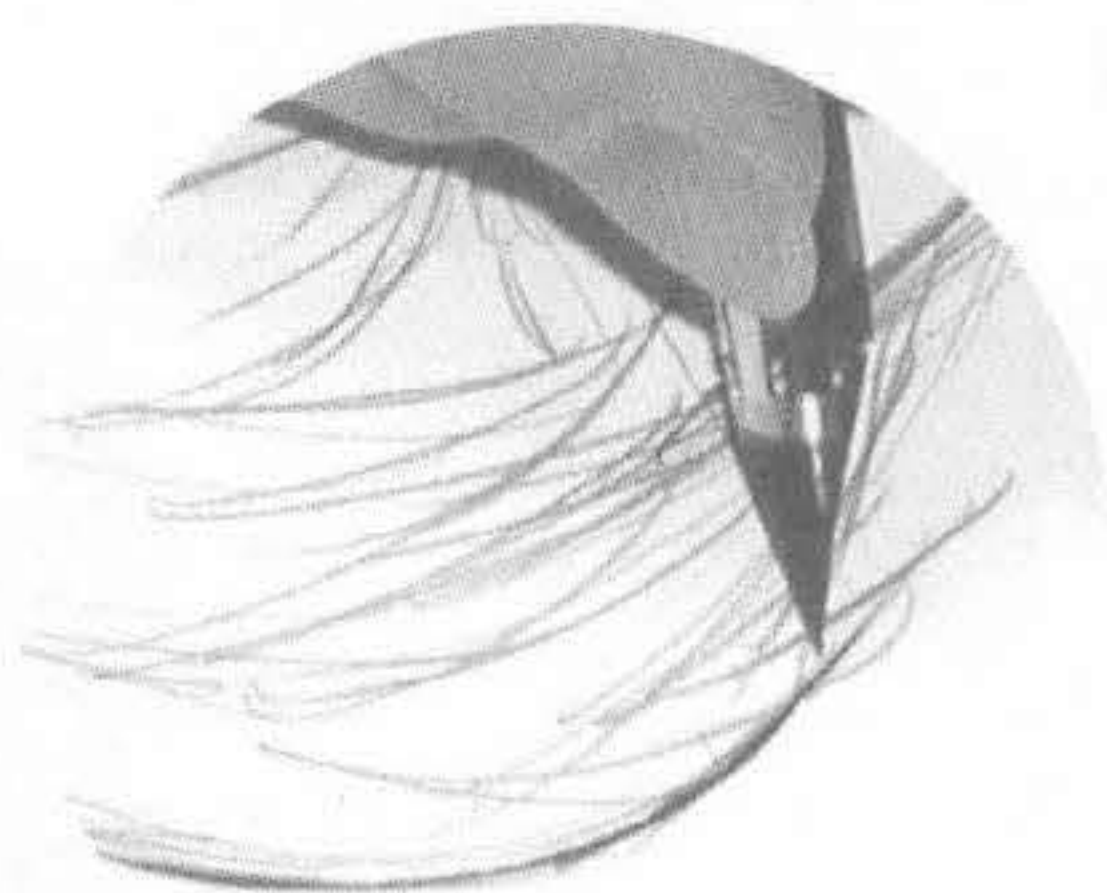
头发画法的实践

用曲线画出头发。

轮廓型

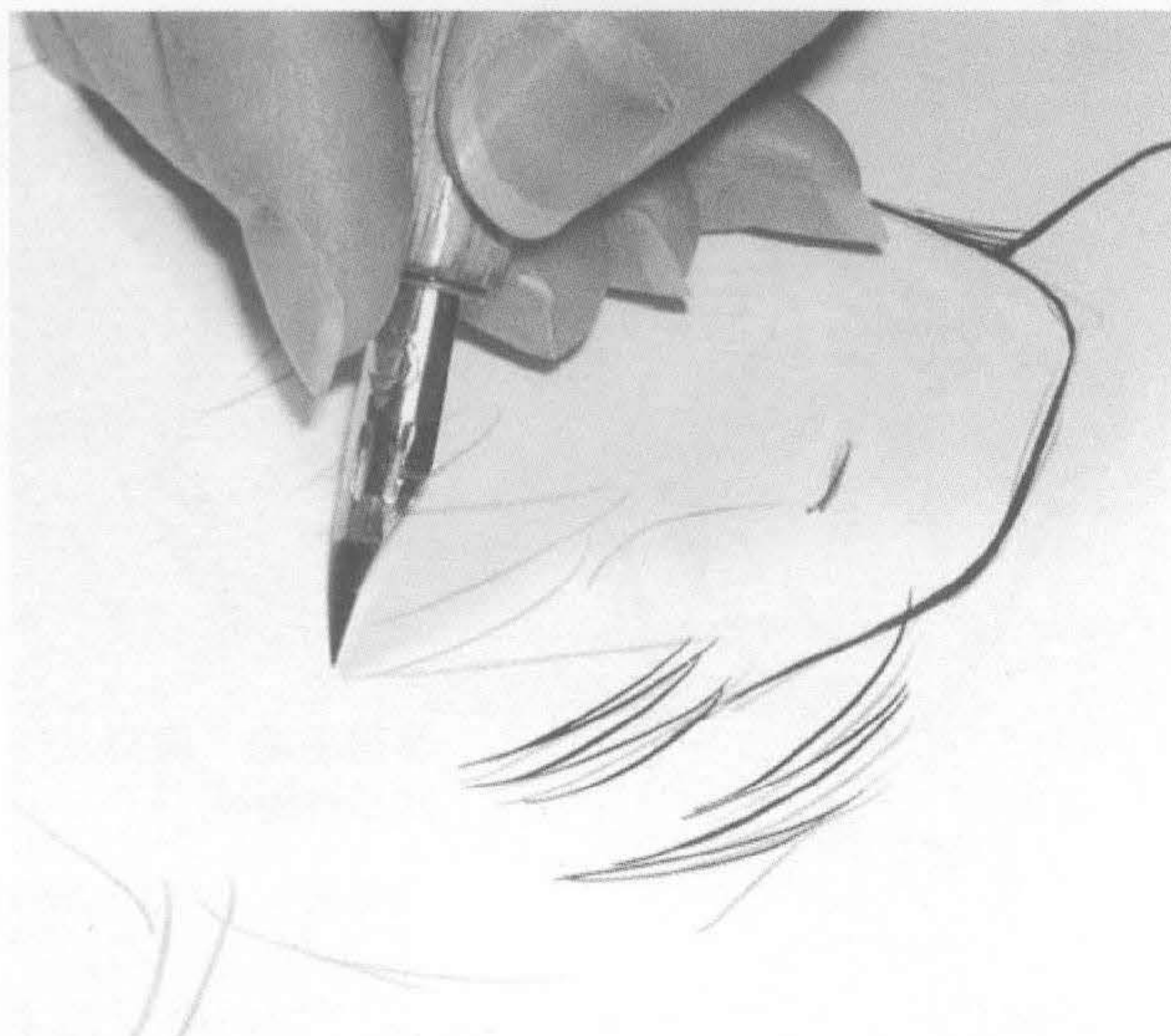
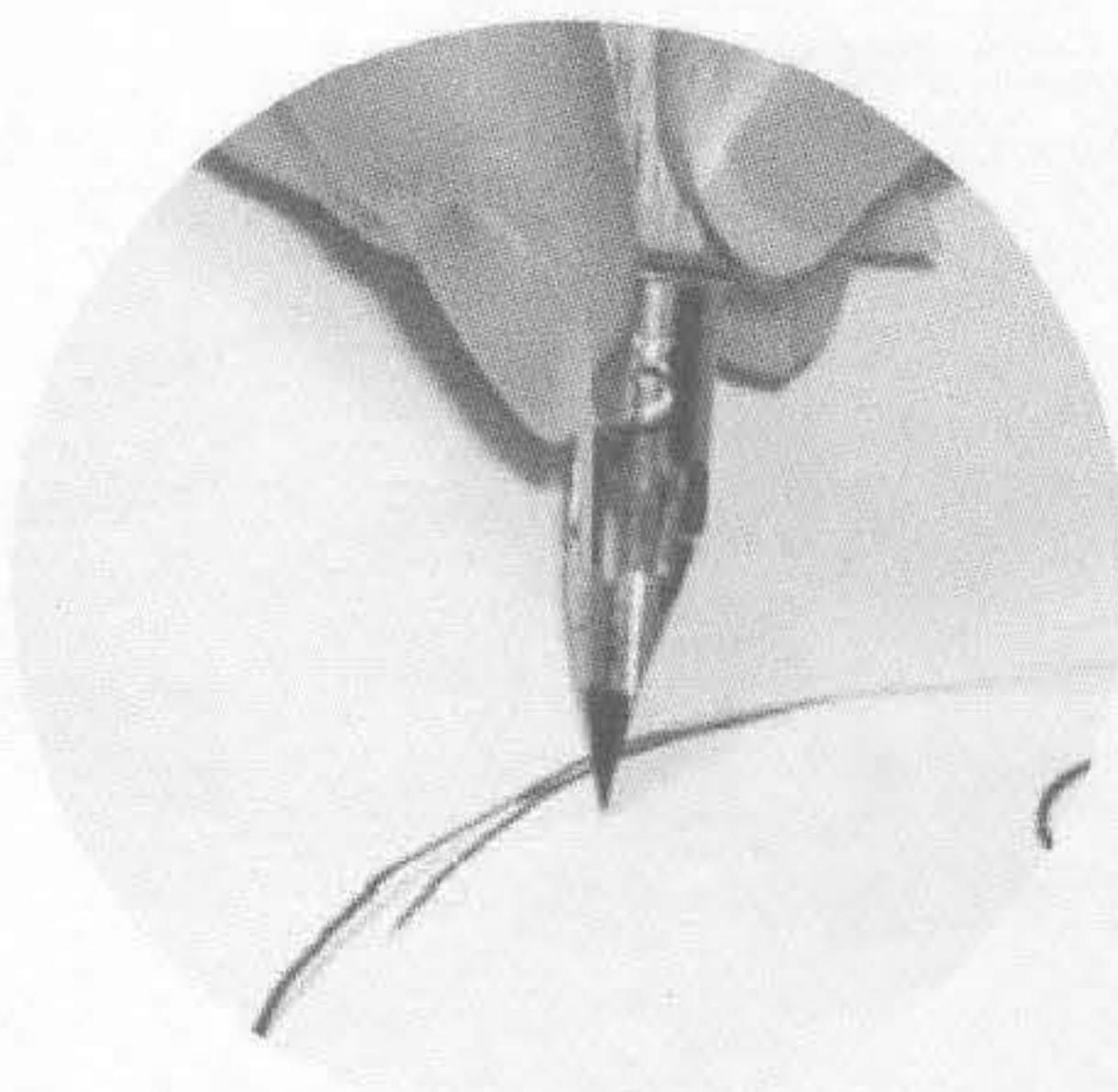
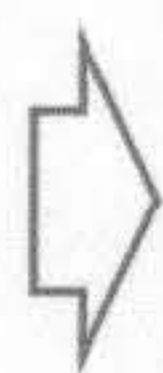
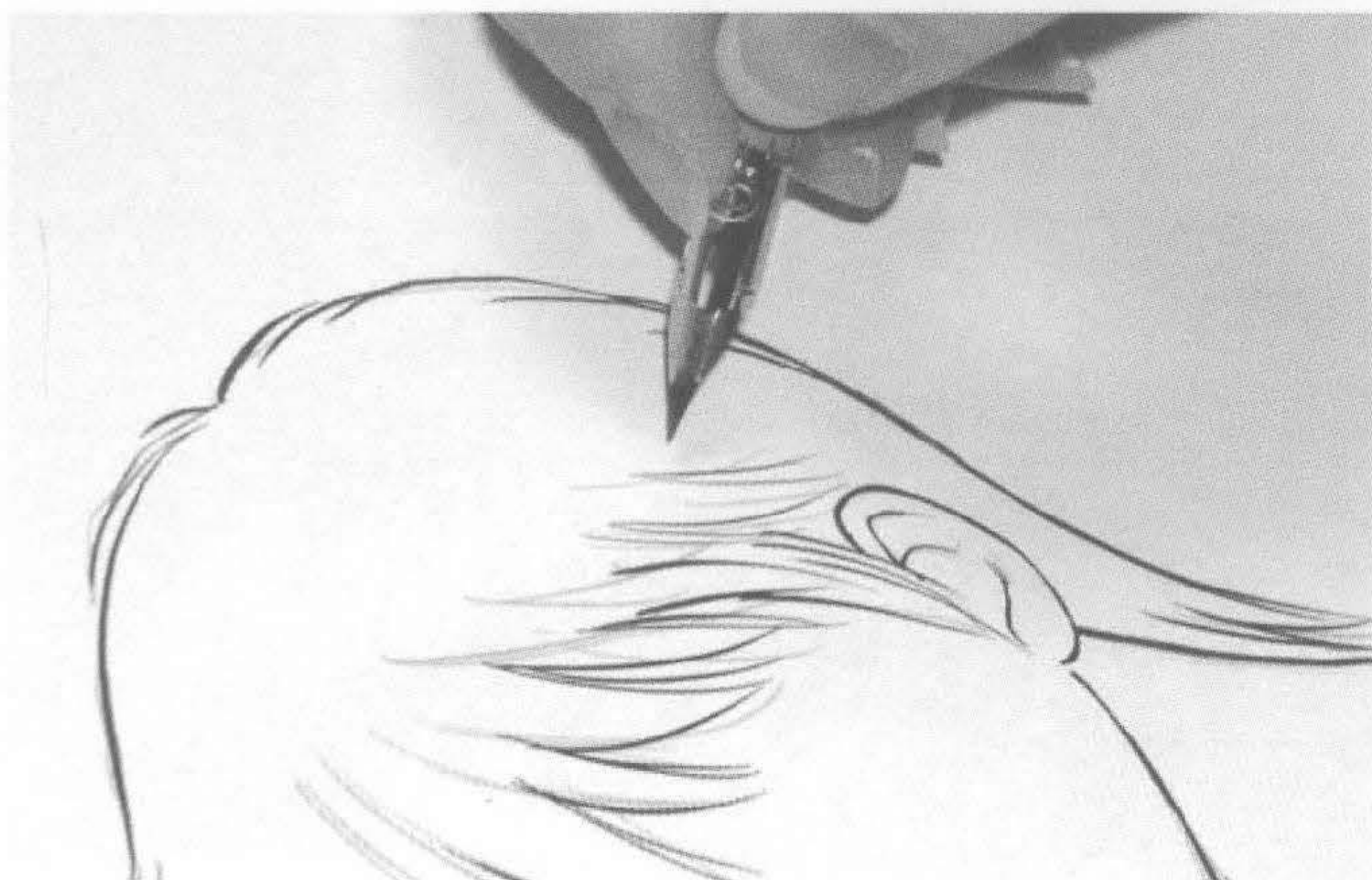
发梢的尖端
盖住额头。

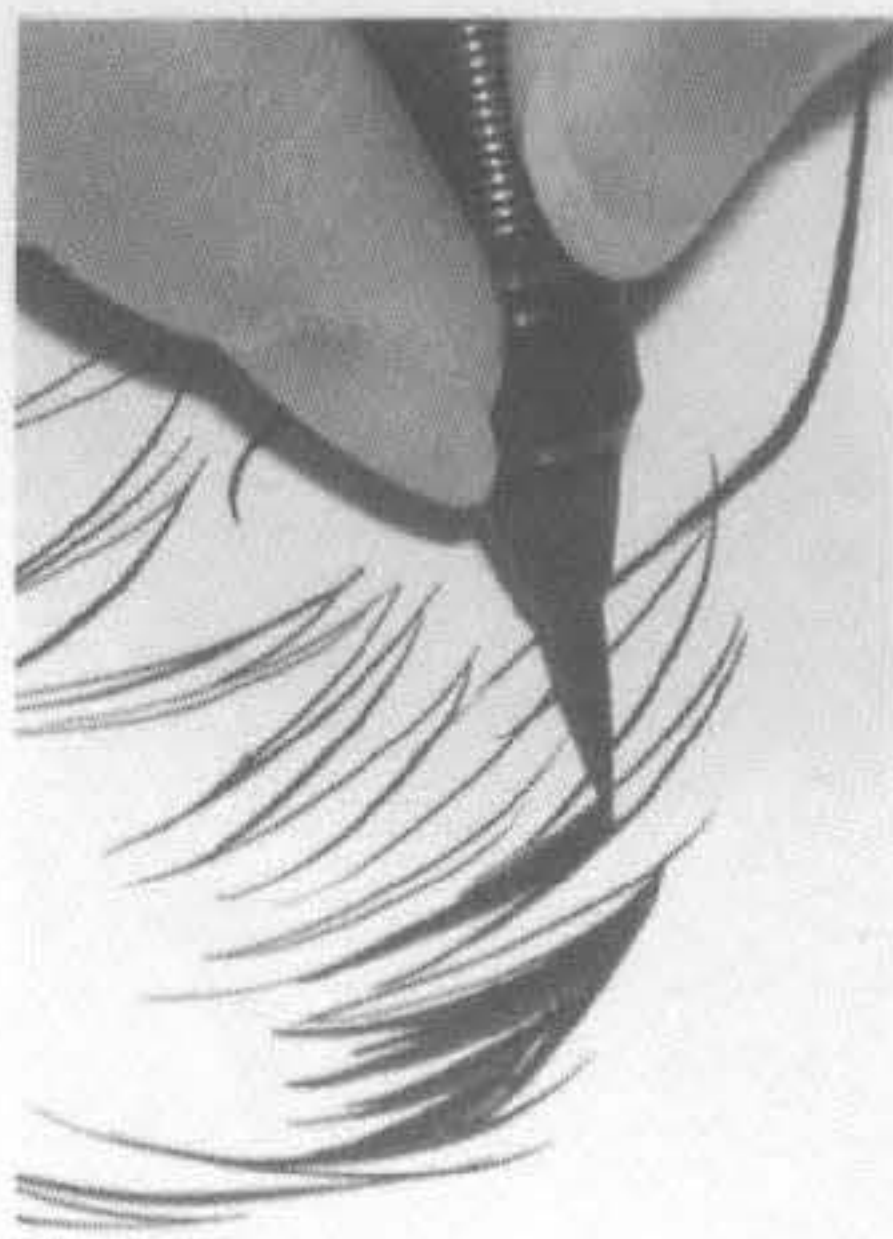
①

②

先画好下边头发的形状。

头发外侧用粗线条。

笔触型

给人一种散乱的感觉。

和画轮廓时一样，从下边开始画。注意发梢的尖端不要连在一起。

画头后部轮廓时线条要重复、交叠。

最后加上一些细线条。

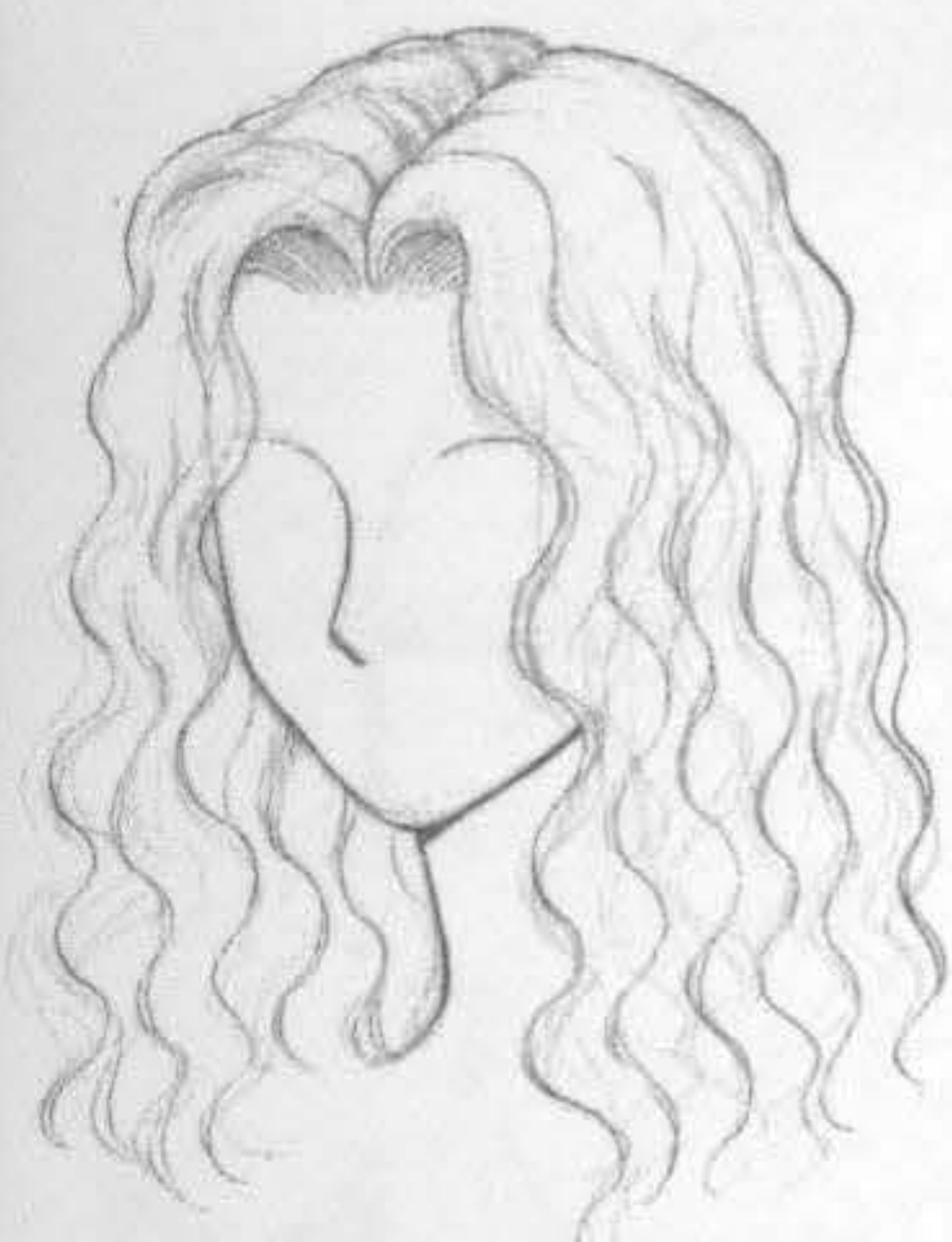
涂黑型（要轻轻画出）

使用毛笔。同样从发梢开始画。

头旋儿部分的画法

决定头旋儿的位置，按放射状画出。和用钢笔时一样，画曲线。

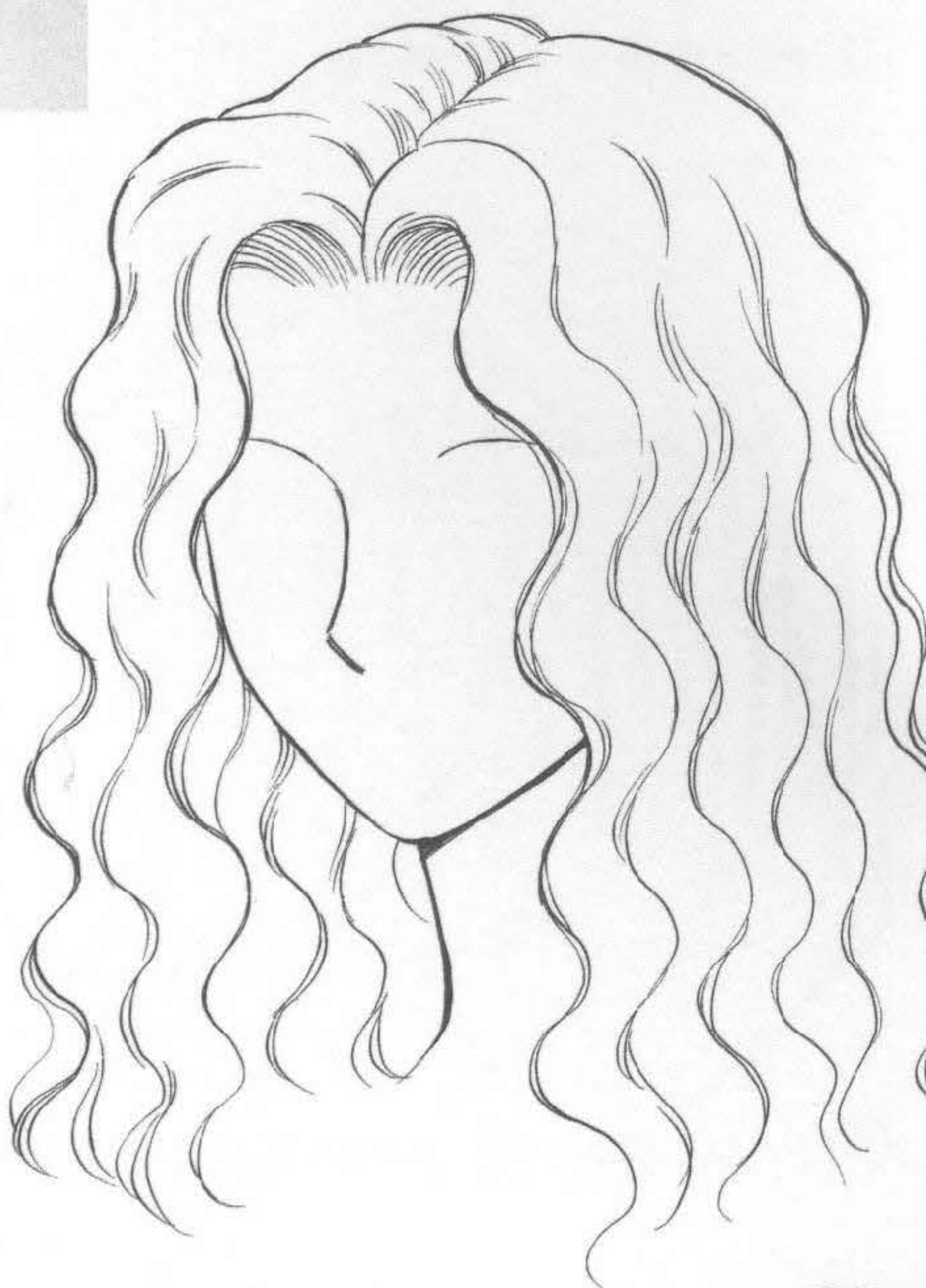
一点一点画入，涂黑的面积也慢慢增大。

注意整体平衡，画完时呈锯齿状。

卷发型

头发的下半部分要
认真画。

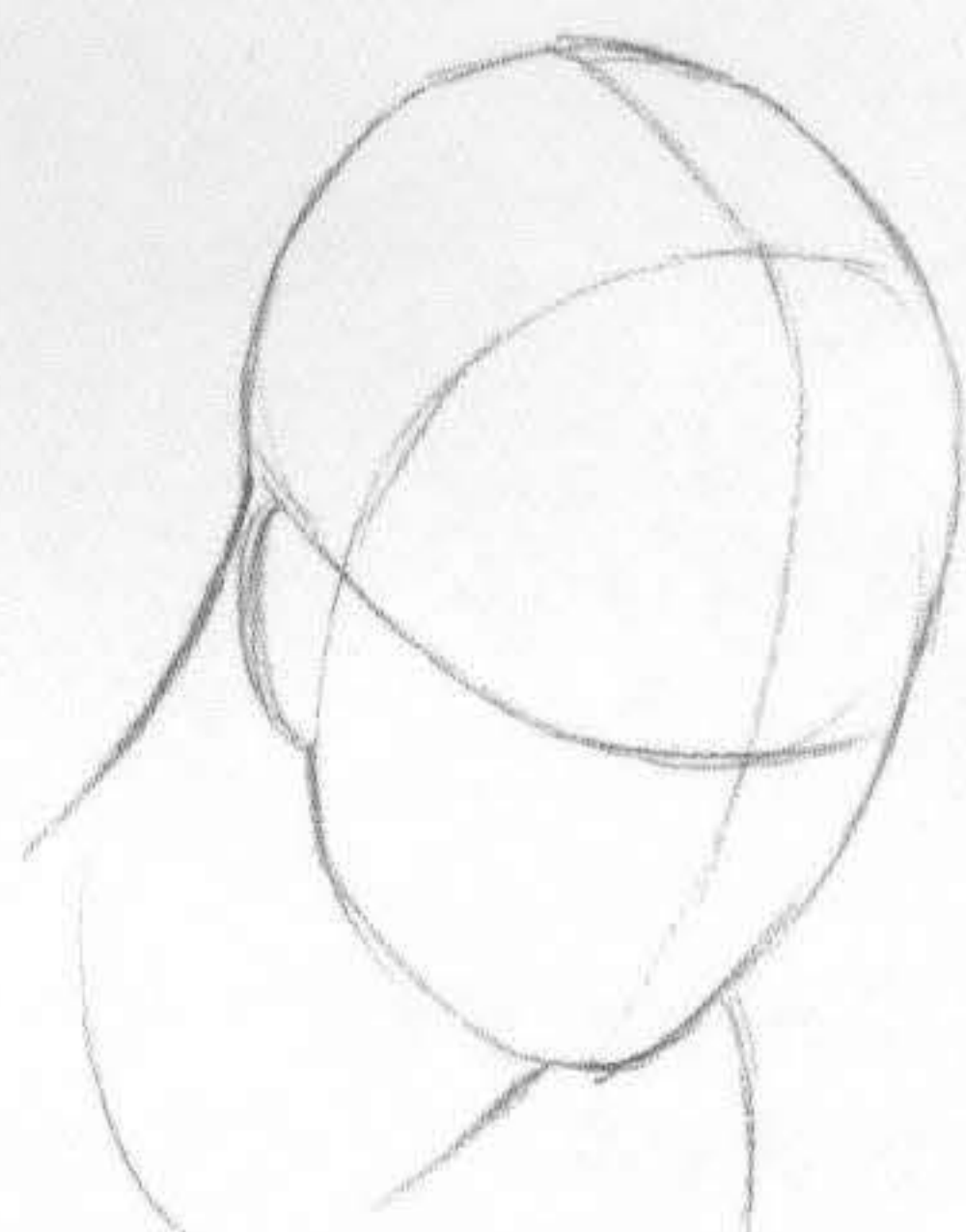
头发按照大波浪
的形状来画。

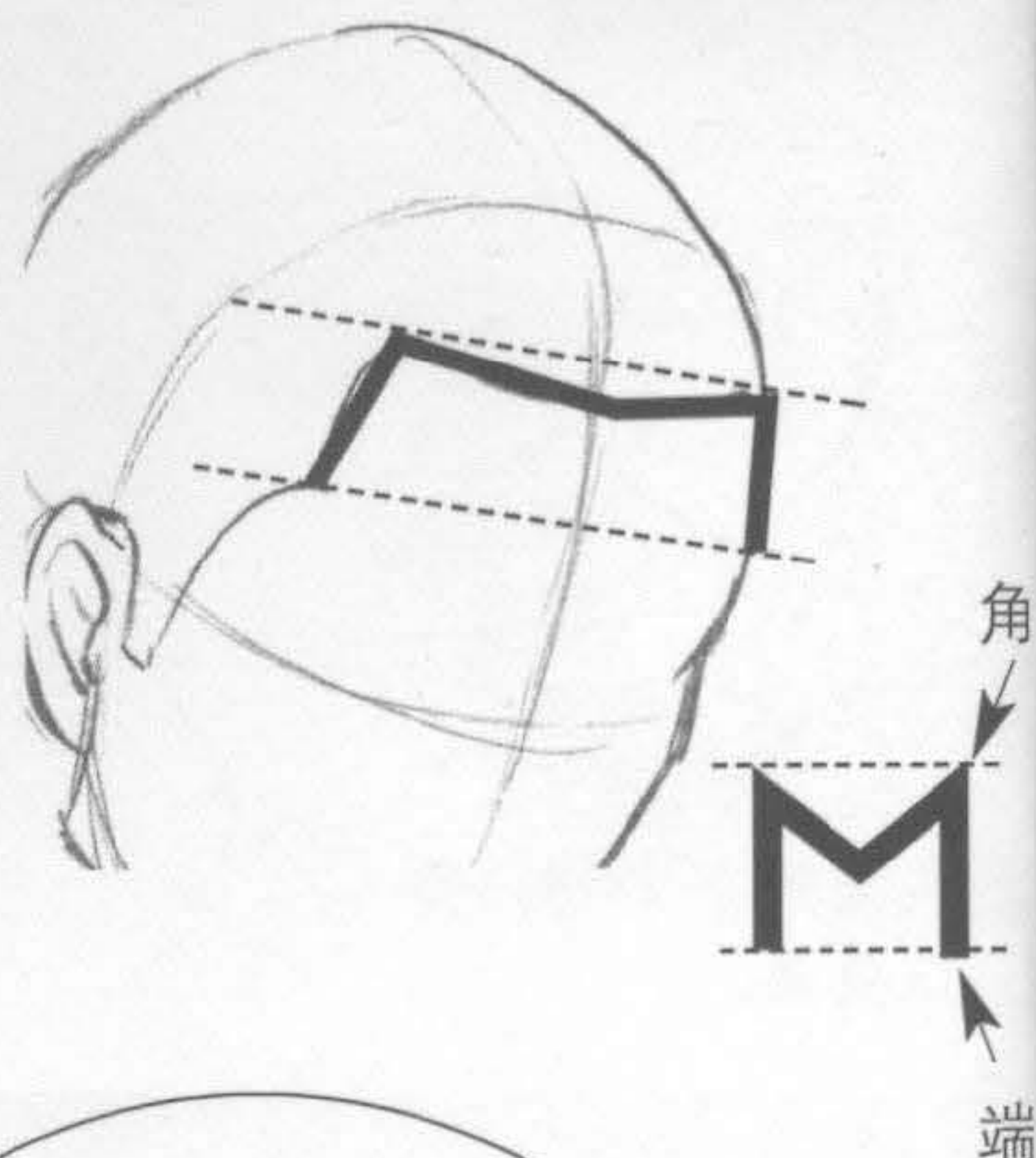
头发立起的部分用比较尖的
曲线细细画出，这样可以体
现出头发的量感。

最后在轮廓部分
画出两重线，这
样可以让头发产
生飘动的感觉。

让发际更生动的实例

M字的两端和两角要对齐。

角

端

① 画出头部轮廓。

② 发际呈M形。

③ 粗粗地画一下整体轮廓。

要注意头发的流向。

④ 以M形发际为界，画出立起的头发和前发。

先决定头发的流向再画比较好。

⑤ 对头发进行勾线。注意沿着头部圆形画出曲线。

后边头发的流向

前边头发立起。从中间向左右按一定角度分开。

⑥ 完成。

突出人物个性的发型

我们可以通过发型来想象人物性格，这在人物塑造中是必不可少的。

【短发】

蓬乱的头发

适合自由人、流浪汉、性格粗野的阳光少年等，是少年漫画中主角的传统发型。

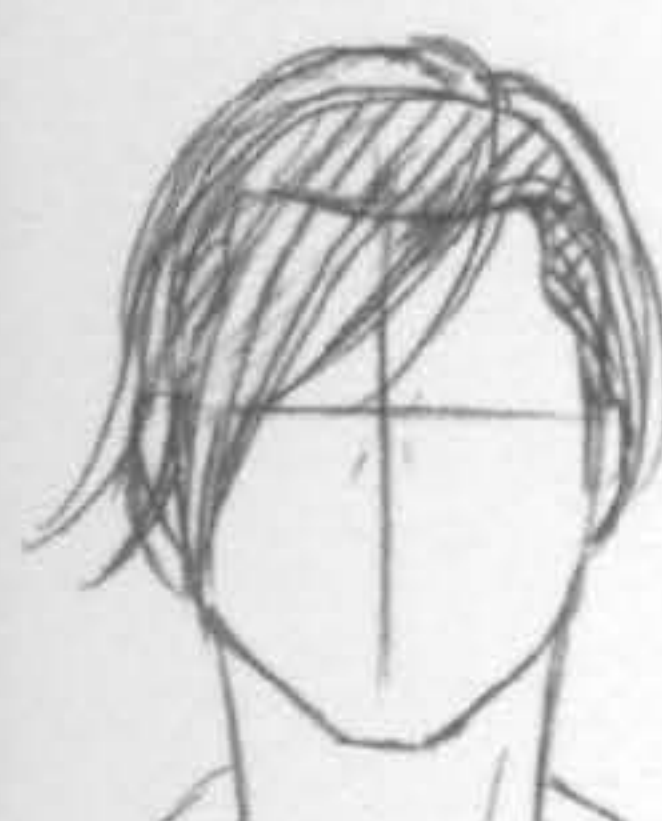
背头给人一种成人的感觉。

短钉发式

适合比较时尚的阳光人物。艺术家、音乐家、自由职业者、美国人等，范围很广泛。

脖颈上的发际向上剪。

三七分发型

因为发型很整齐，所以给人一种严肃、呆板的印象。公司职员、商务人员、优秀科学家等看起来比较严肃的人物的典型发型。

一侧头发加长，比较像学生或自由人。

左侧可以看到额头。

右侧看不到额头。

男式大背头

用发油等保持发型的整齐。传统的摇滚舞者的象征发型。某些地方适合罪犯性人物。

头发过短就成为普通的平头。

【长发】

男性长发用于强调个性派人物。

未加修饰长发

头发自然生长产生波浪的发型。适合音乐家、海盗等个性非常强的人物。

雷格摇滚乐发型

把卷发做成长管状的发型。适合个性自由奔放的人物。

男

把
的
"和
样
这
等

男式马尾辫

把长发自然地绑在后边的发型。如果想表达"和一般公司职员不一样"的感觉，可以采用这个发型。适合艺术家等有强烈个性的人。

通过改变头发的长度、马尾辫的位置等，可以表现多种感觉。

头发散开时

2 服装的基本画法

表现人物个性的服装

让服装反映出人物的作用和性格吧。

动作型人物
要穿易于活
动的服装。

以说话为中心
不经常动的人
物可以穿难于
运动的服装。

动作派
活泼型

头脑派
文静型

设计例

长袖和长裙都不适合运动，
所以T恤和牛仔裤是他们的
固定服装。

头脑派

动作派

以四季服装为标准

活泼型适合夏装

裙裤适合活泼少女。

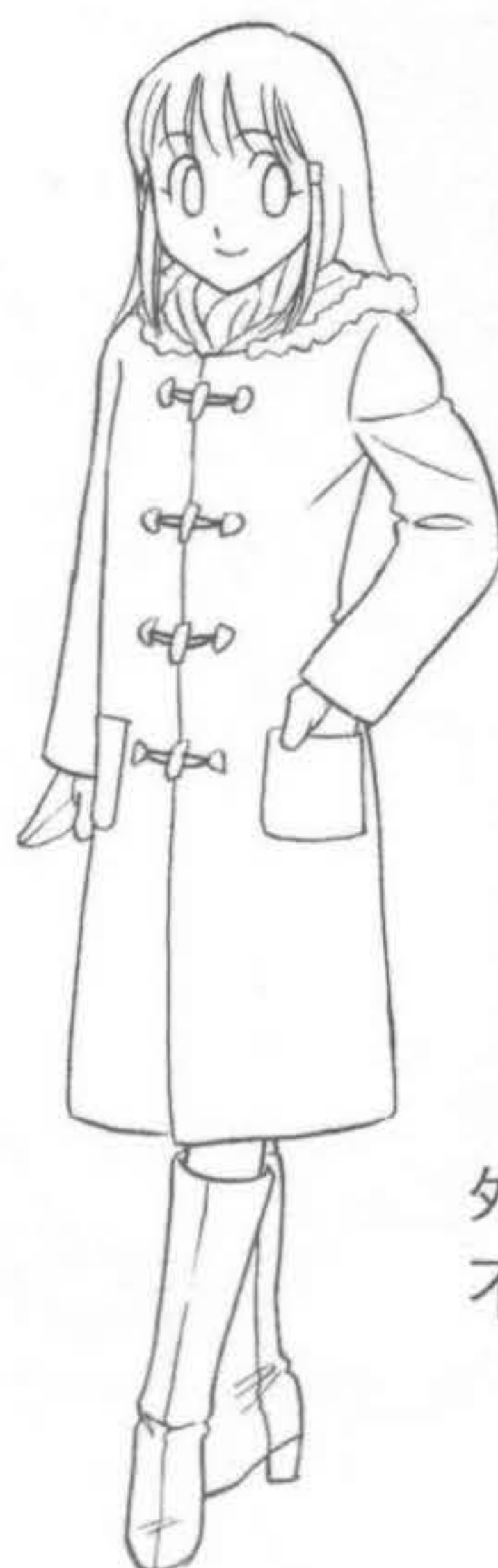
迷你裙和短裤等易于运动。

夏季服装一般让身体曲线很明显。

文静型适合冬装

毛衣

一般都遮盖身体曲线。

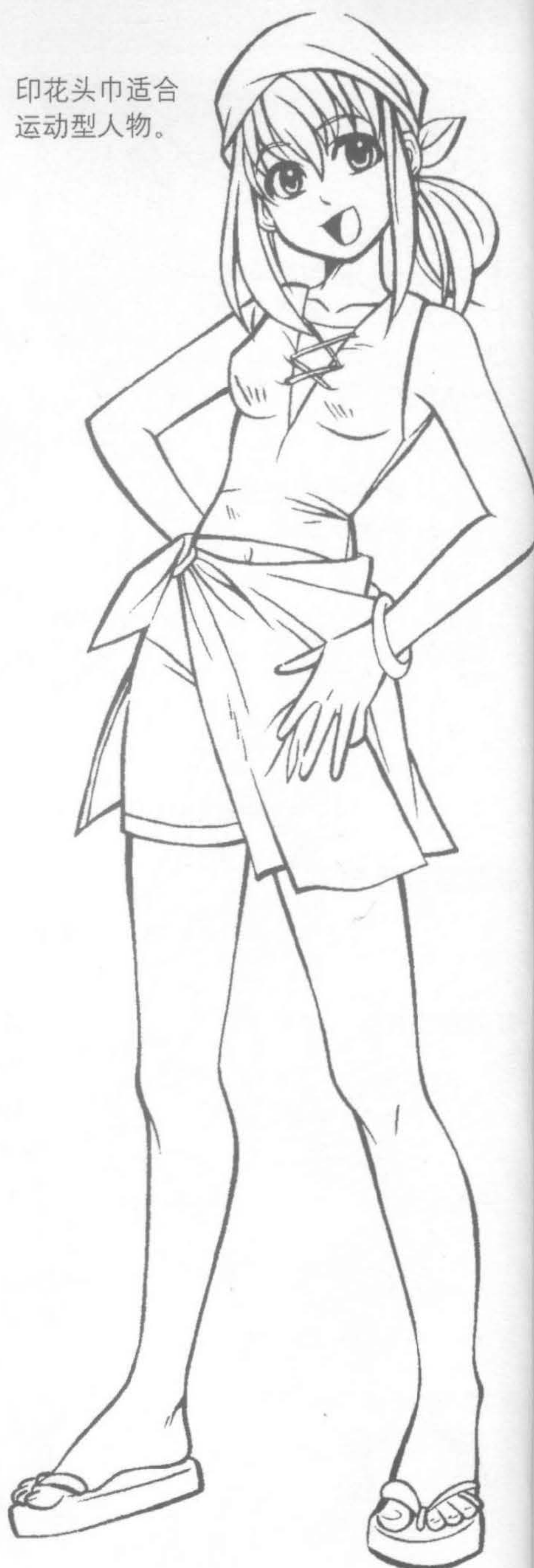
长及膝下的长裙是文静派的必用手法。

外套和长裙都不易于活动。

活泼型服装

最好是易于运动的迷你裙和短裤型服装。

强调可爱的类型。基本上是春季服装。

印花头巾适合运动型人物。

冬
是

腰部曲线明显，整个身体曲线就会出来，给人一种非常有活力的印象。

冬装。迷你裙是关键点。

严冬装扮。长统靴是严冬时期非常典型的服饰。给人运动的感觉。

春秋服饰可以相同。与冬装明显的区别。

无袖是夏天的象征。

文静型服装

膝盖被挡住，就会变得难于运动，所以长裙可以用于文静型人物。

春装。裙子下摆的花边可以表现出春天的轻盈。

夏装。长版裙裤。

秋装。脖子上的方巾带来了秋天的气息。

秋装。披肩是时髦
人物的必用装饰。

冬装。

秋装。带有开衩的裙子
和长统靴虽然看起来比
较活泼，但裙子长及膝
下，不方便运动。

男装

普通装・随意型

不像女装通过服装来限制行动，男装可分为普通型、西装型、随意型、整洁型等。

吊带式背心与合身的宽松长裤。看上去很轻便。

圆领衫和宽松长裤，外边再套一件格子衬衫，是非常普通的年轻人的打扮。

上年纪的人。开领衬衫与对襟毛衣看起来非常平民化。

整洁型

高领套衫毛衣
与夹克衫

有整齐裤线的
宽松长裤

外套虽然是便装，
但看起来还是非
常整齐。

上年纪的人。即使
休息时也穿衬衫系
领带，是富豪装扮。

通过姿势来表现人物

驼背站立姿势　　挺胸站立姿势

虽然都是整洁型，但人物姿势和衣服合身程度（衣服上褶子的数量）的不同，可以表现出人物的对比。

固定服装

学习一下非常普通的服装的特征吧。

衬衫和裙子

这类服装多与短上衣或毛衣搭配，也可以作为春天或初夏服装。

衣服两臂处的褶子用细线表示。

因为布很薄，所以衣服重量产生的褶子非常小。

胸部的衣服褶子可以省略。

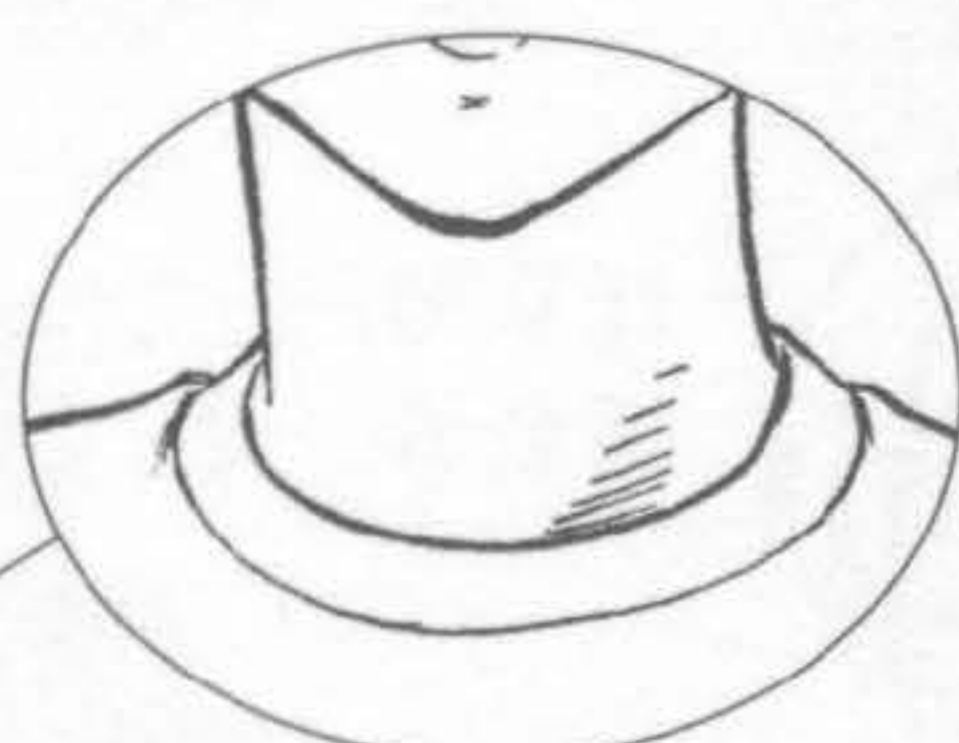
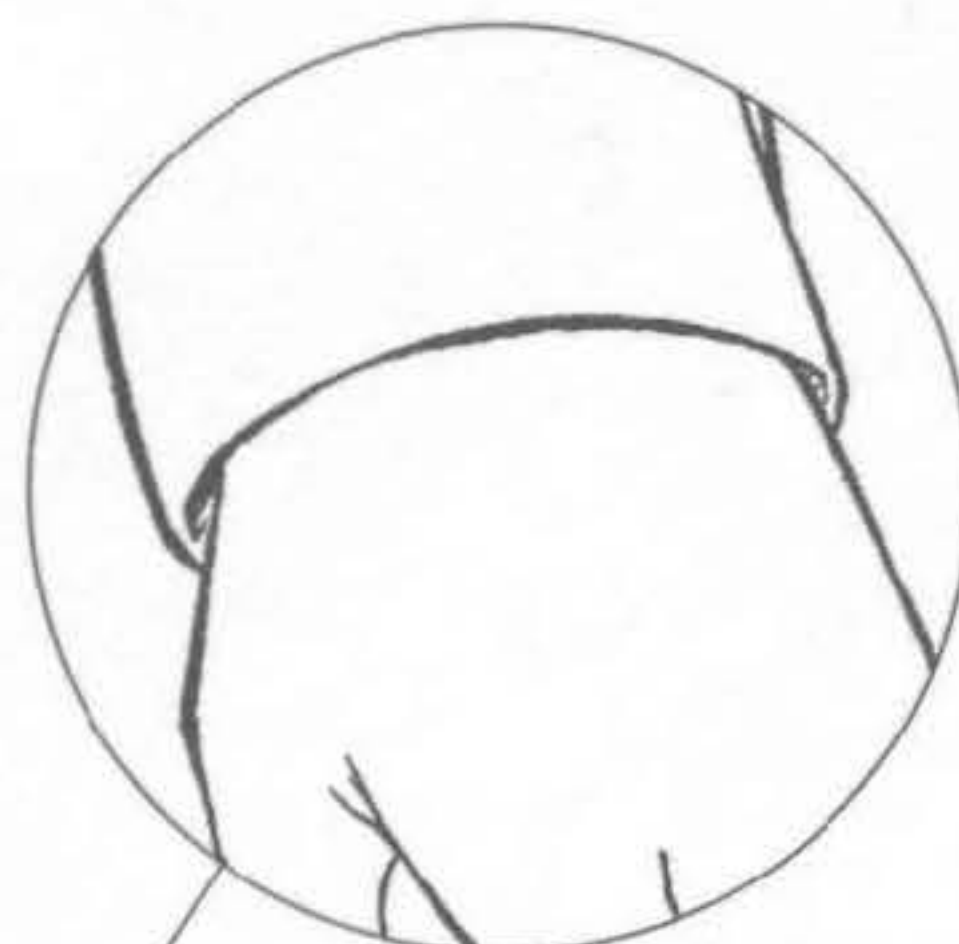
裙子很薄，褶子用简单的细线表示。

与短上衣搭配。长统靴带来了秋天的气息。

穿上长袖衫，有一种春天或秋天的季节感。

圆领衫

普通装或随意装的代表。

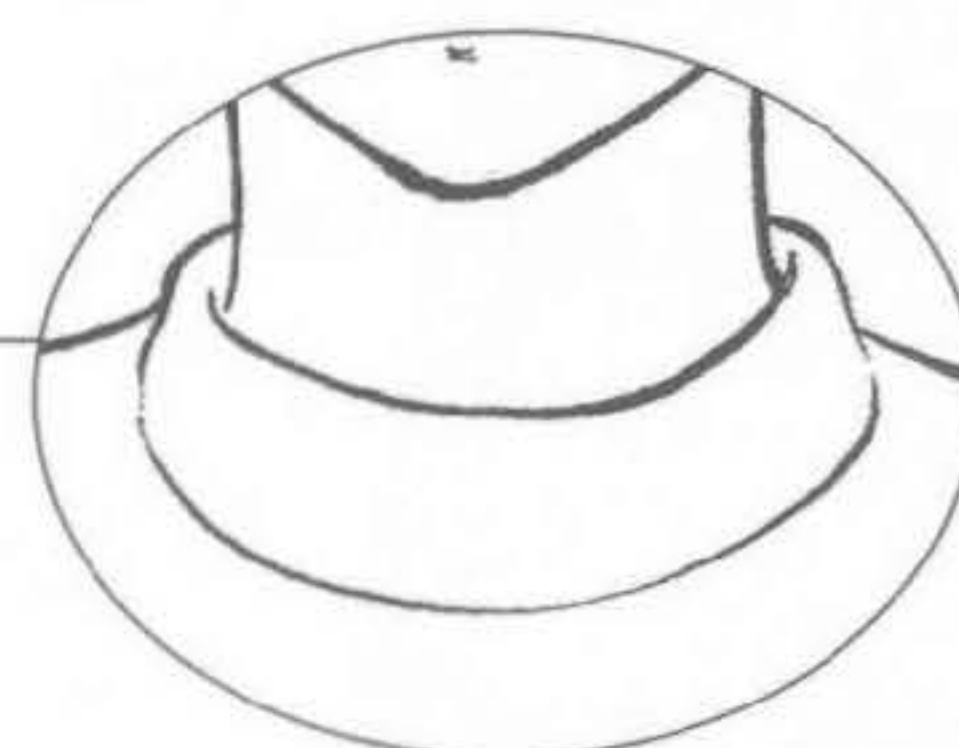
基本型

领部很合适。

布的质地很薄。

容易看出身体曲线，
使人感觉易于运动。
因为布的质地很薄，
所以褶子用细线来
画就可以了。

运动衫

高领套衫状

领子比较大，短袖，
夏装。

纵向有很
长的褶子。

布很厚，袖口紧贴。

质地很厚，隐藏了身体曲线。

短上衣

个人服装（便装）、制服（工作装）等，
有很多场合都需要。

比较薄的上衣。
适合春、夏、秋。

和裤装搭配，
更像职业女性

质地薄的上衣
容易产生褶子。

袖子的表
夏装不同

画出很多褶子，裙子的薄感
就出来了。

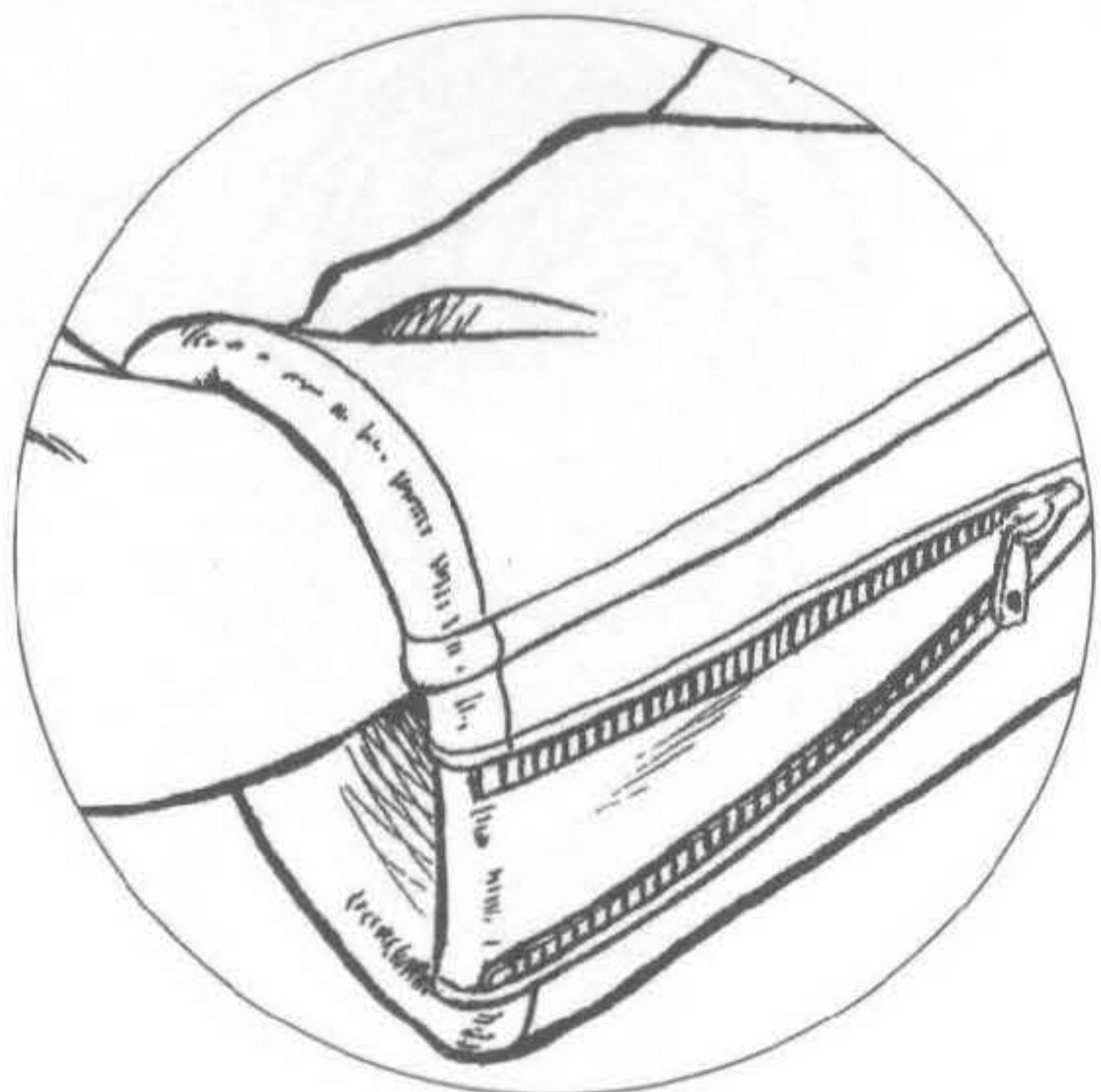
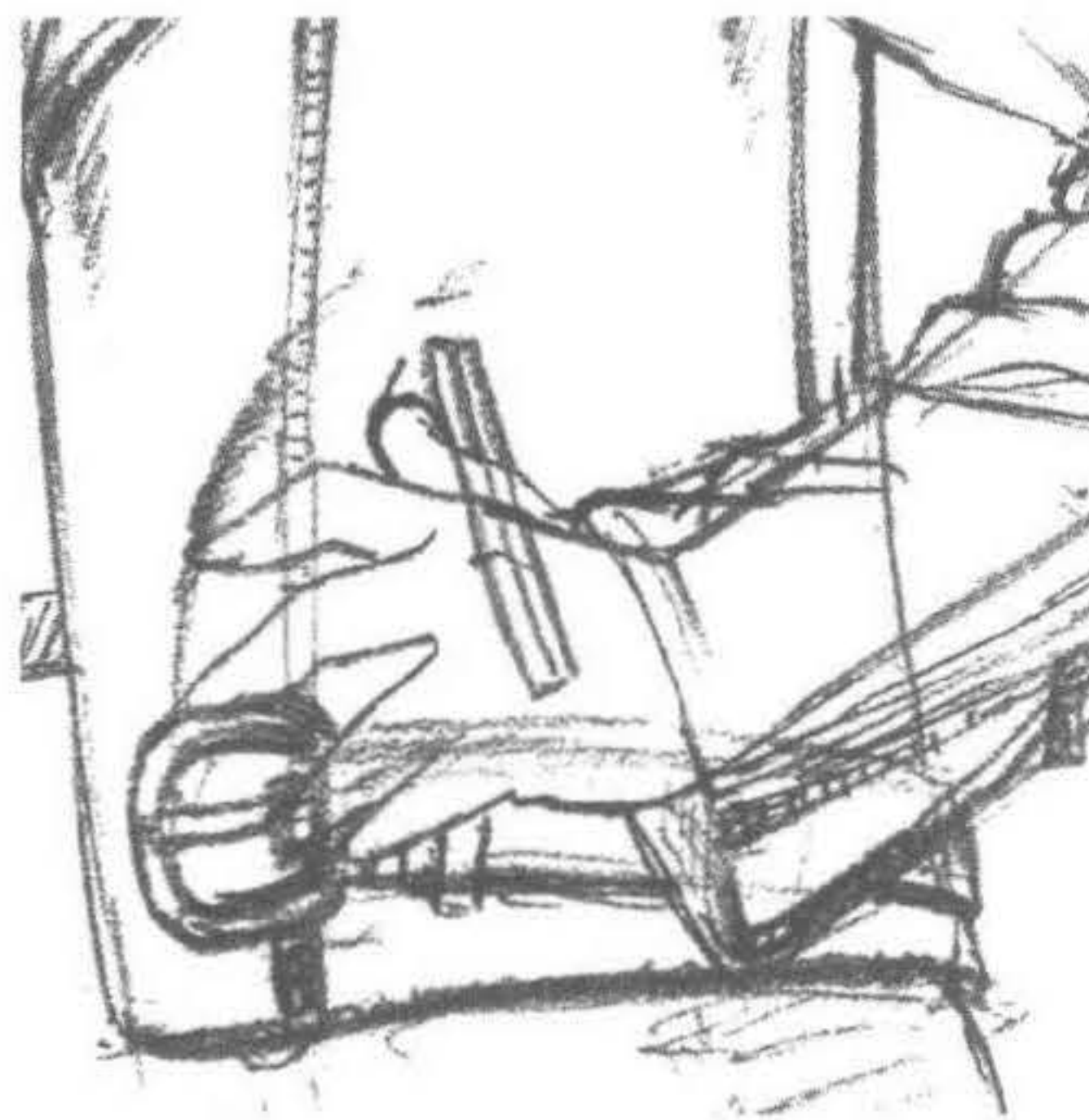
冬天穿的比较厚的上衣。
褶子比较少。

皮革

飞行

皮革上衣与裙子

衣服的领子、袖子、下摆比较厚。

活泼型服装。适合性格开朗的人物。

以笔触为主表现皮革的厚度。

通过网点纸和笔触表现阴影。这样革制裙子的感觉就出来了。

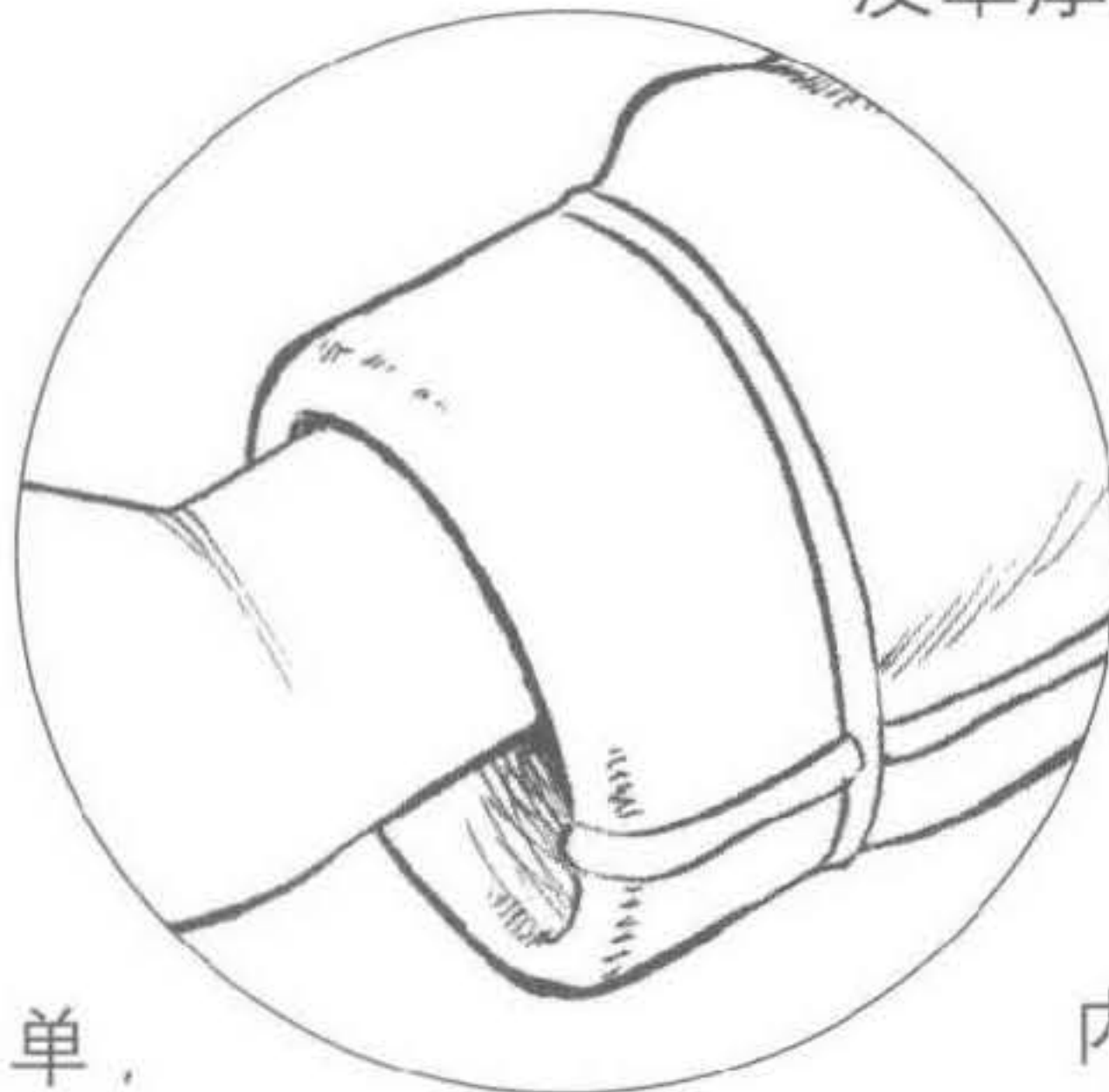
上衣口袋在打草稿时画就可以了。

飞行夹克

毛皮

因为衣服很简单，所以不会表现出人物特别的个性。只是普通的防寒装。

皮革厚度的表现

厚度

内侧粗线，外侧细线或斜线，这样就能表现皮革的厚度。

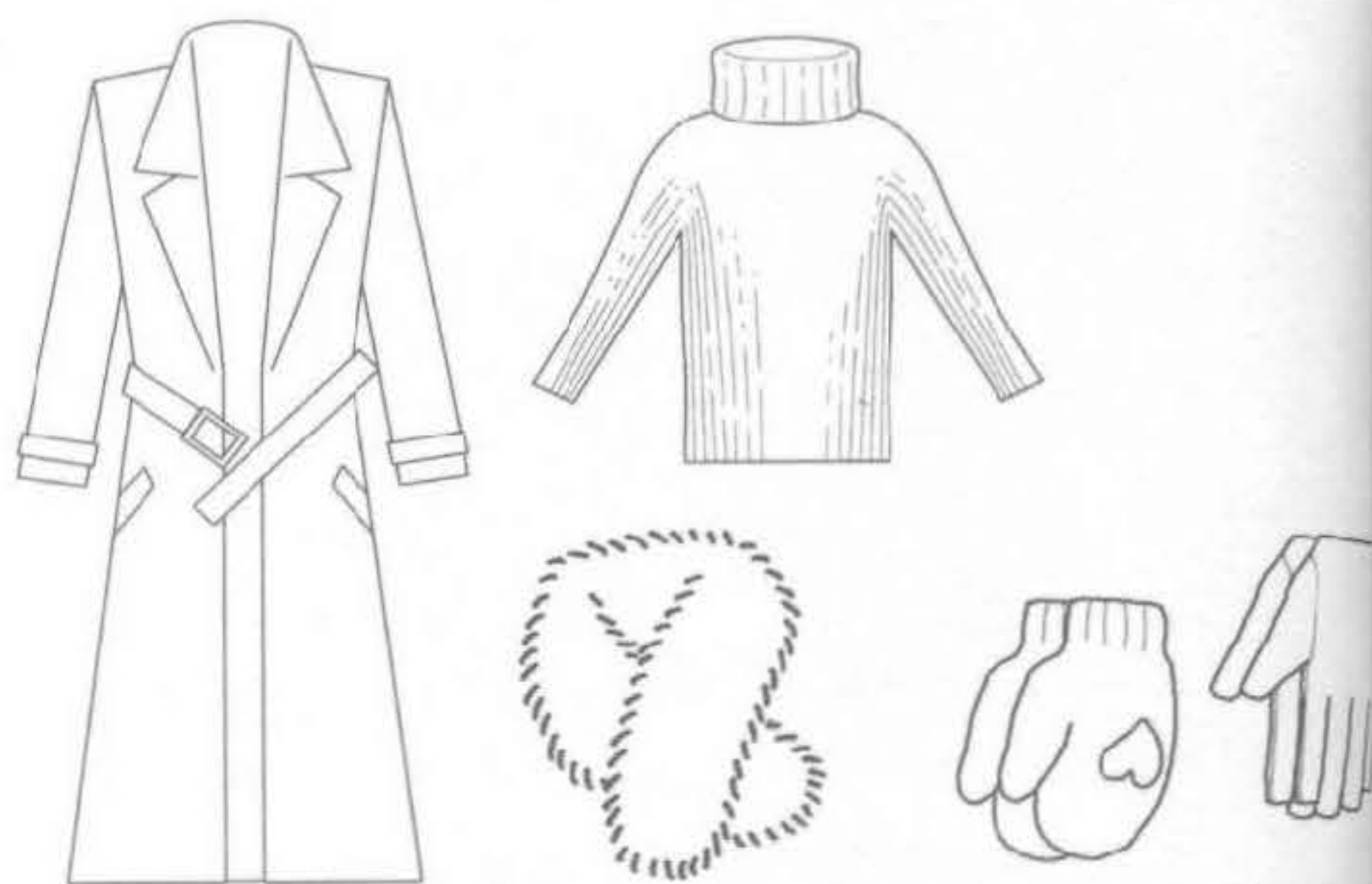
表达季节的服装

冬装

强调人物的文静性格时，
隐藏身体曲线。

即适合活泼型也
适合文静型。

强调活泼时用迷你裙。

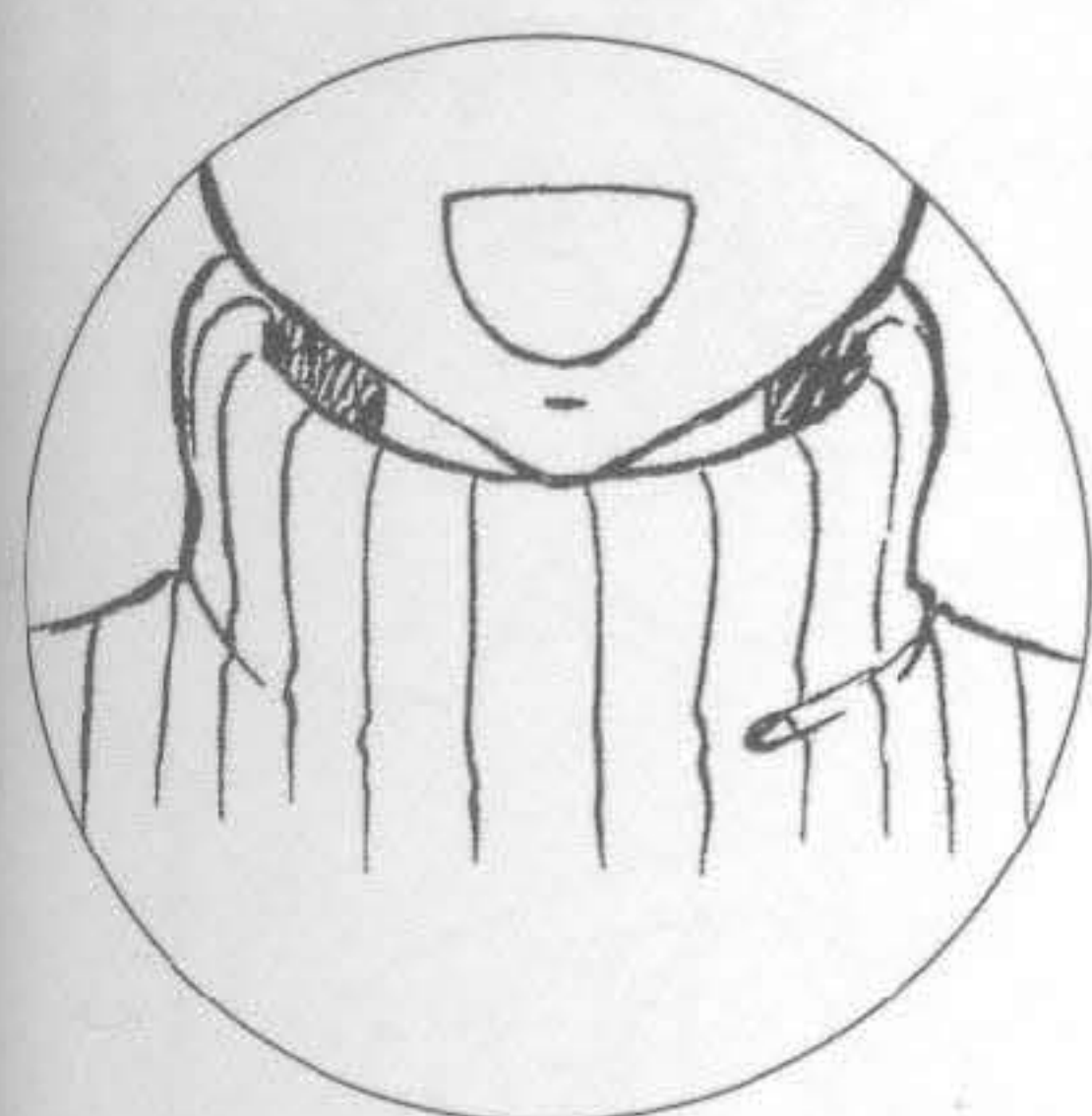
冬装的固定服饰。

围巾与毛衣的表现要点

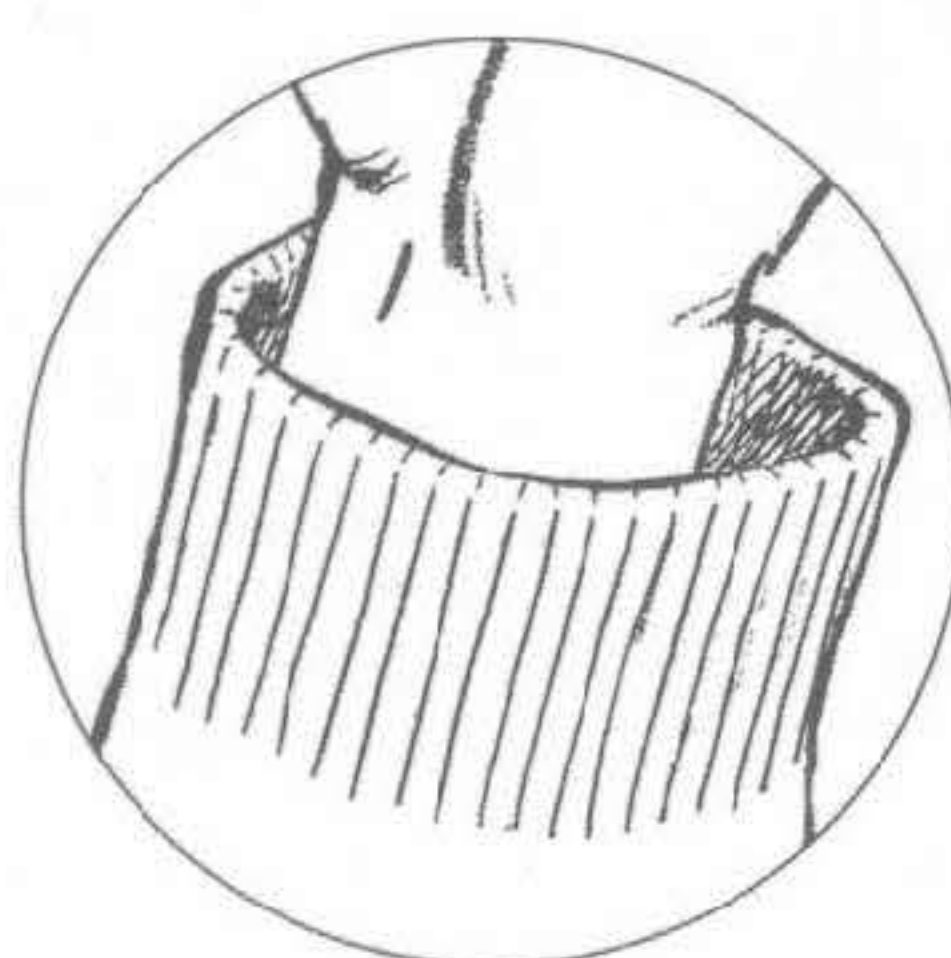
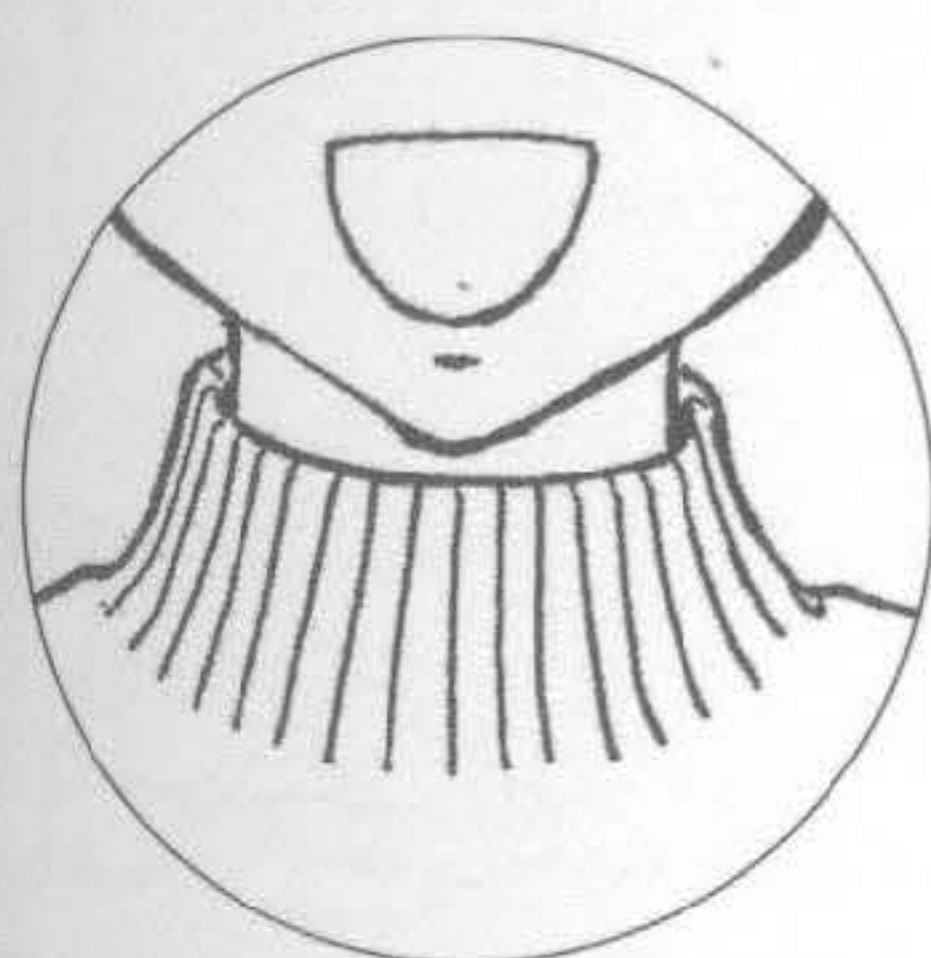
毛制围巾

用波浪线表现出围巾的厚感。

薄围巾用平滑的曲线画出。

羊毛制品的画法

画时要表现厚度和柔软。

注意让线中断。

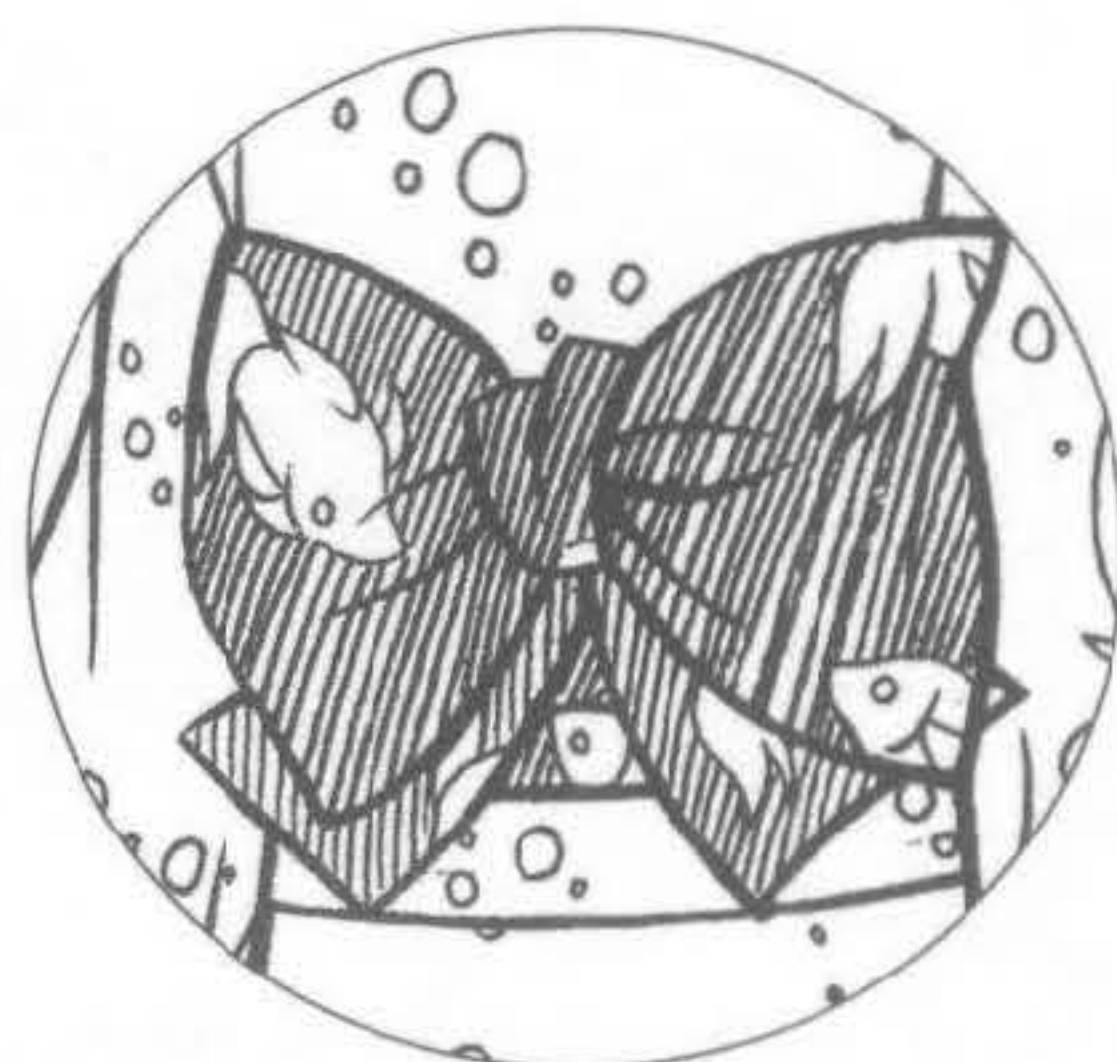
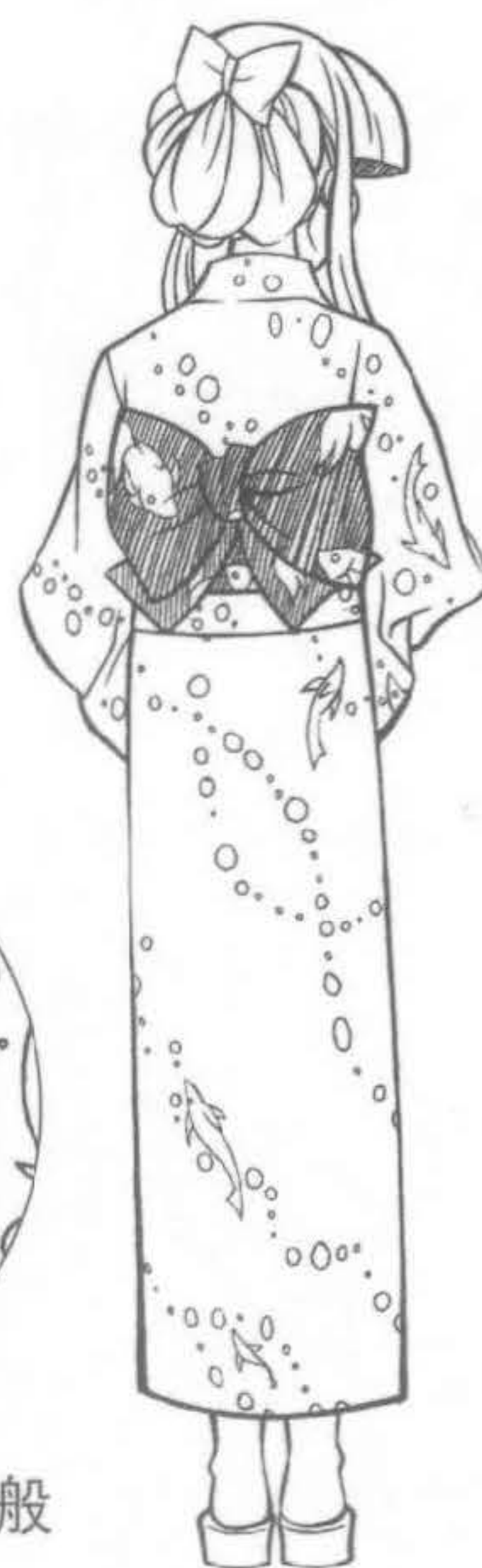
夏令针织套衫

和羊毛衫的袖子等一样。

毛衣平缓地表现出了身体的曲线。

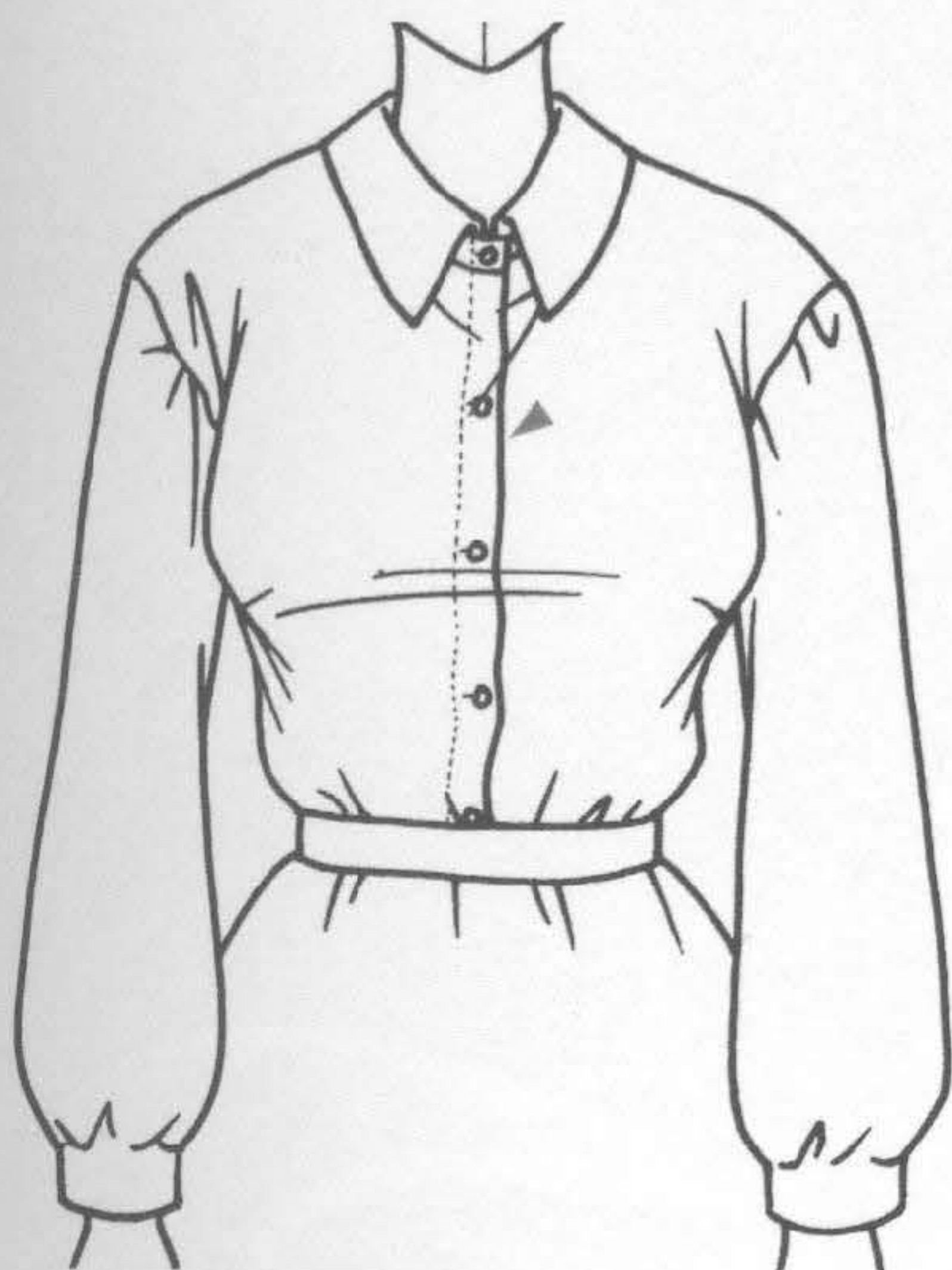
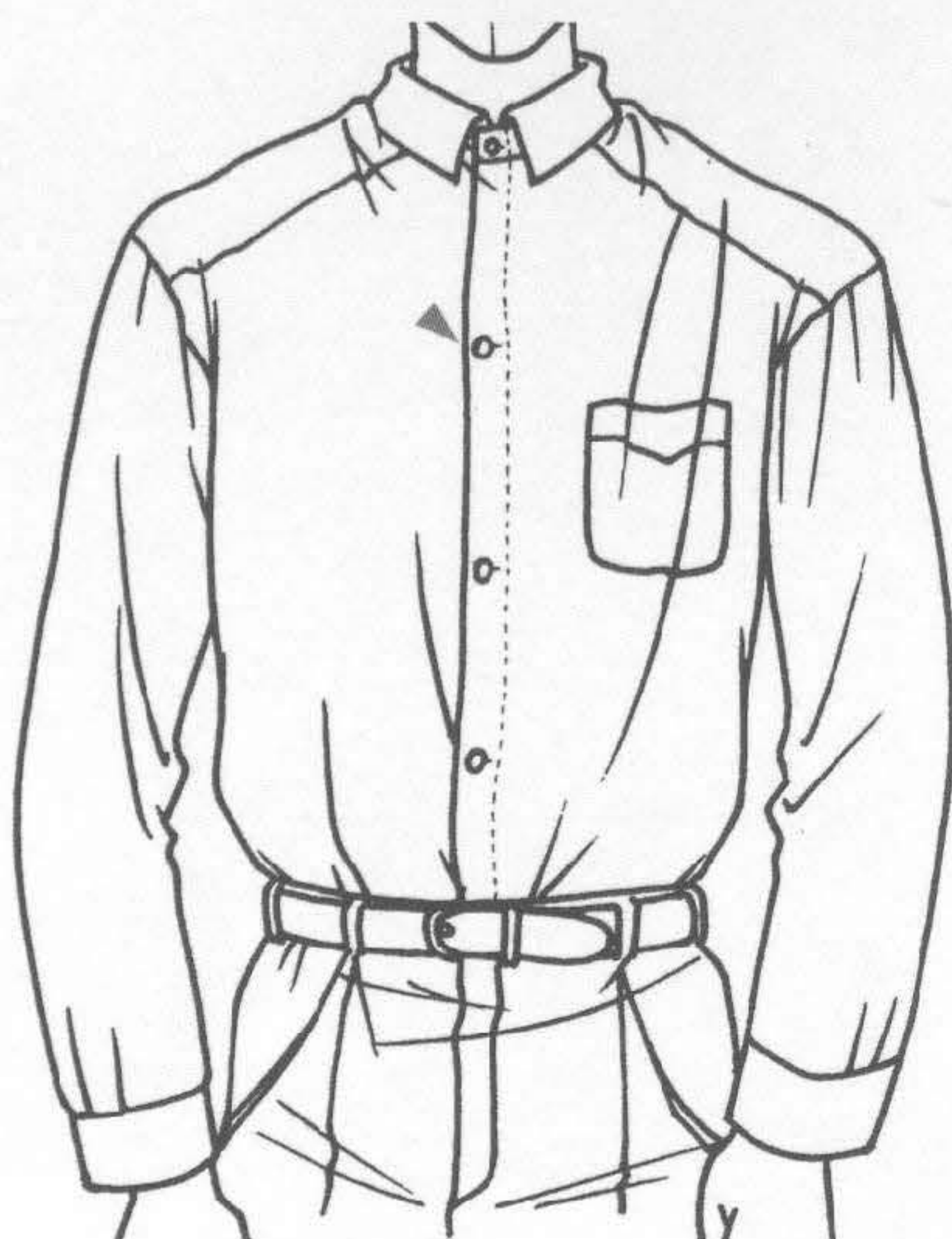
夏天必穿・和服单衣

带子系在胸的高度。

领子和脖子不要挨在一起

长度不要盖住脚腕。

系上丝带。用和服的一般系法，看起来非常可爱。

男装和女装的区别

系扣服装　前面

由于设计不同，有时会左右侧相反。

女装右侧在上

男装左边在上

和服　有3处大的差别

一般和服与单衣和服男女都是左侧在上

腋下有开口。

腋下没有开口。

① 腋下的开口

② 带子的位置与宽度

③ 回折（绑起和服长的部分）

女式和服在胸下绑住。

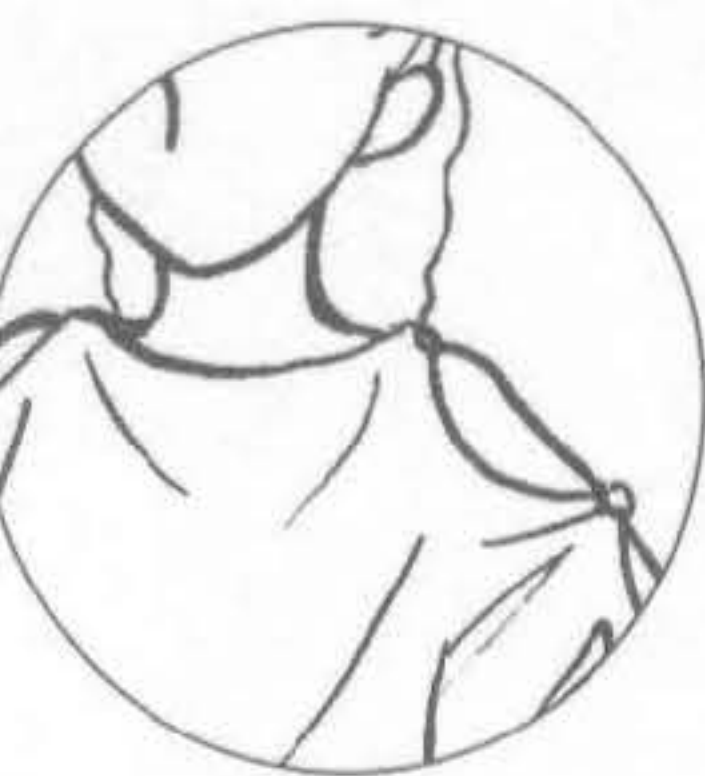
有回折。

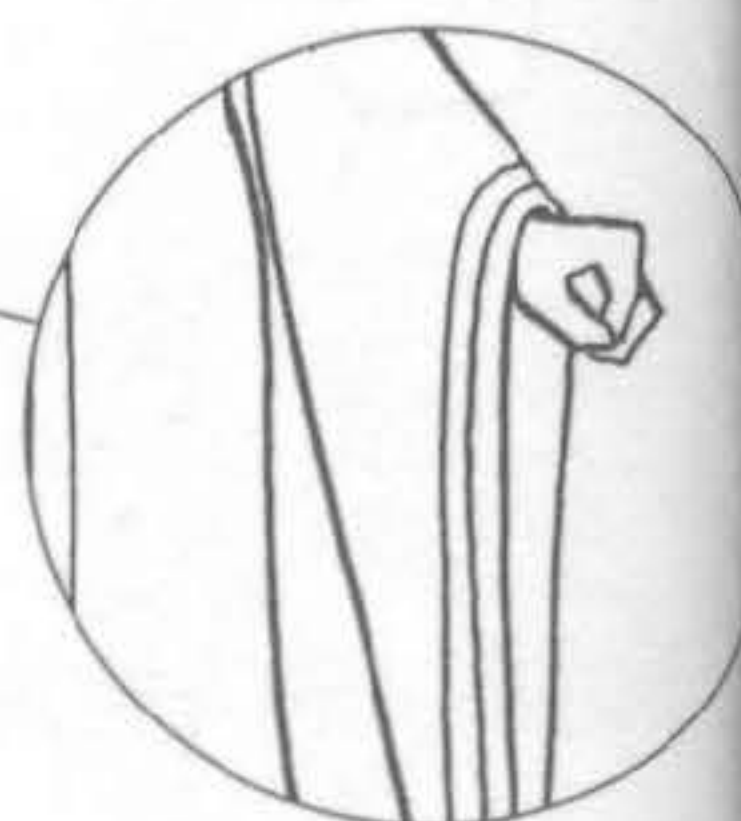
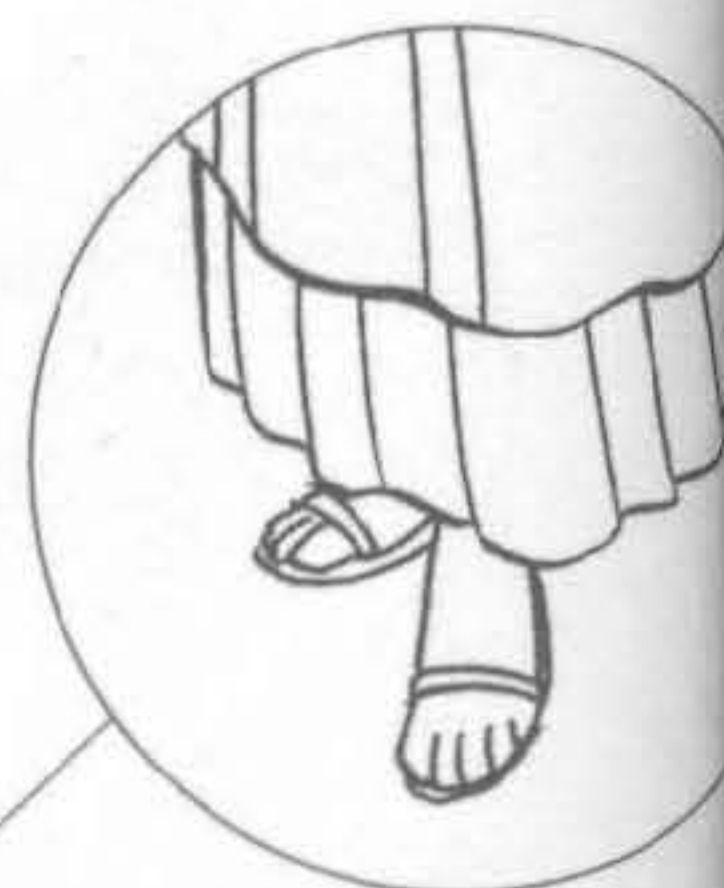
男式和服绑在腰上。

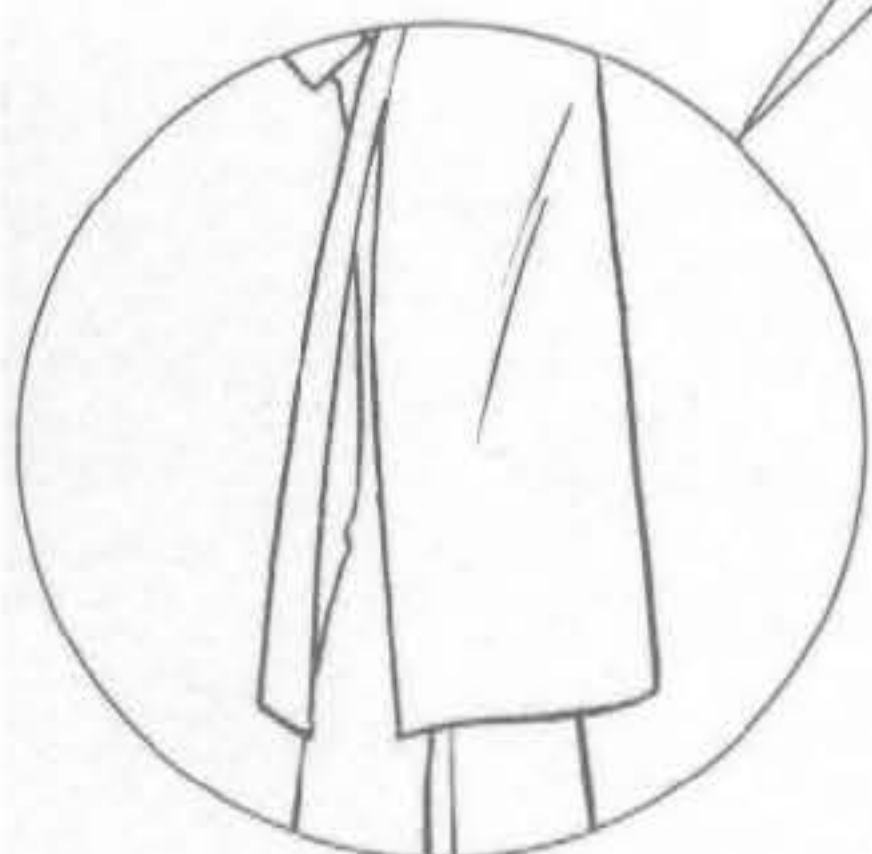
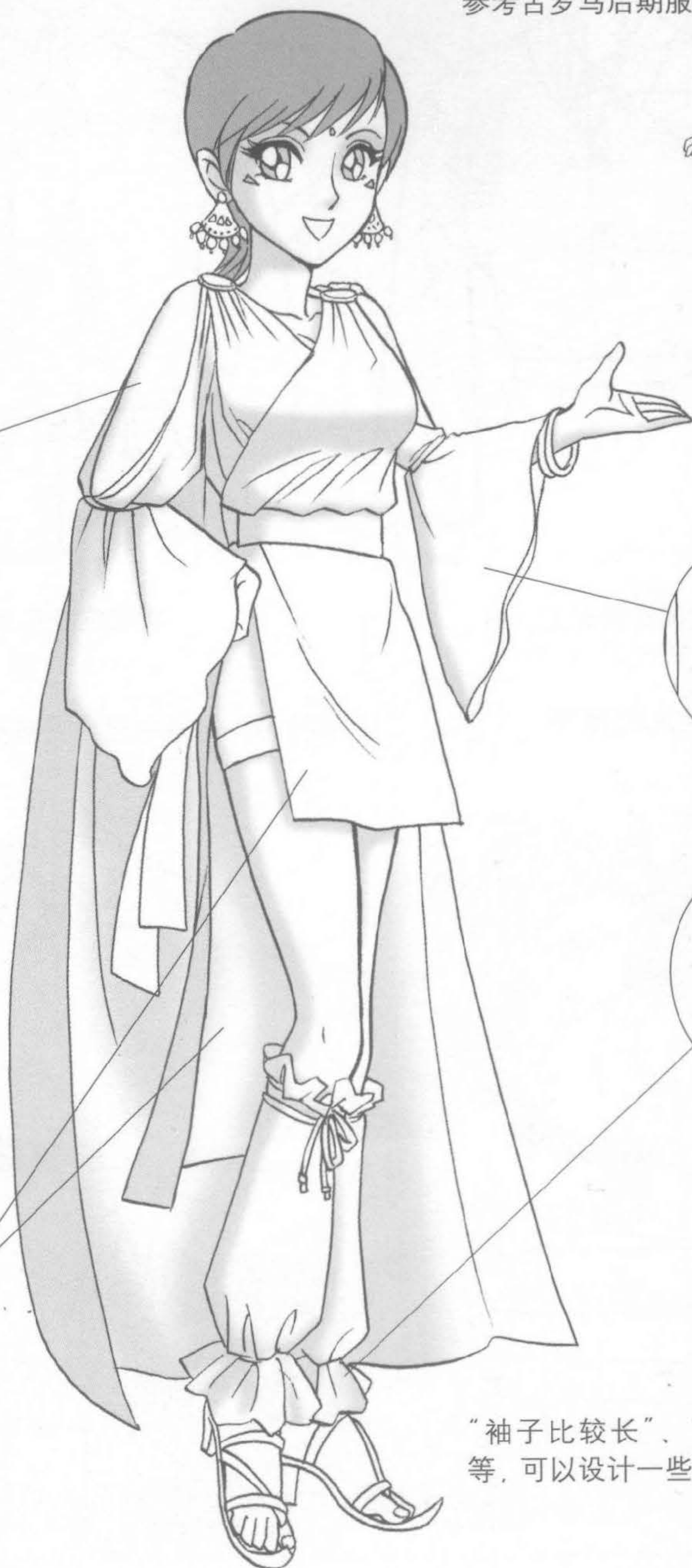
没有回折。

虚幻世界的服装

参考民族服装来设计。

参考古希腊的长衣

参考古罗马后期服装

肩与袖部分露出胳膊

袖子部分

参考越南民族服装
（长衣）

裙子下摆花边

裙子部分像三明治

“袖子比较长”、“前后裙子下垂
等，可以设计一些自己喜欢的特征

以古

以古希腊服装为基础的设计。

总结

●发型是人物区分与性格表现的决定因素。

●服装按照人物的不同类型来设计。

腿和胳膊是露出还是隐藏，是显现人物身材还是隐藏人物身材等，只要注意这些，单靠服装就可以表现人物的不同。

用心地画吧！

第2章

舞台设计

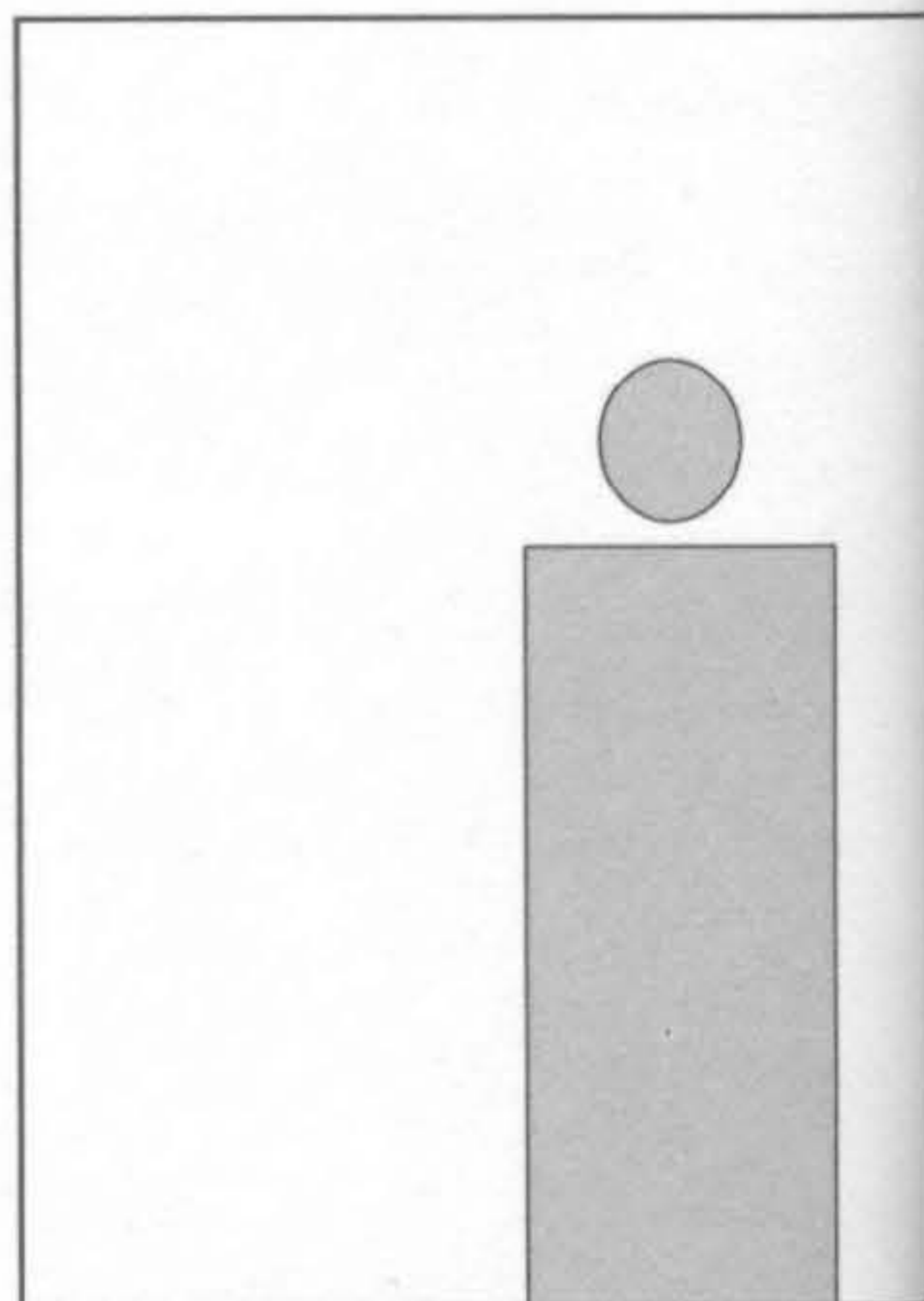
大道具与外景的基础画法

这一章学习传达地点与时间信息的背景（舞台表现）的基本画法。

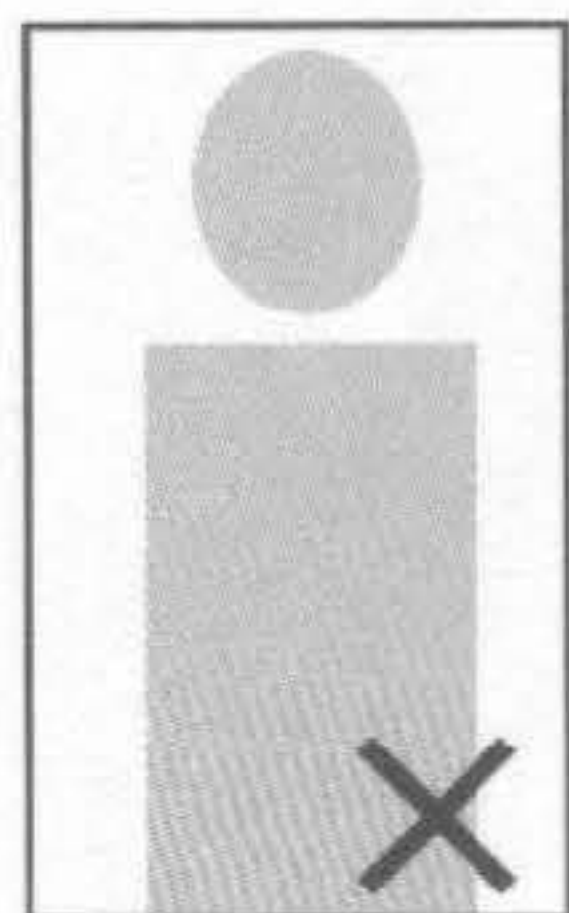
1 大道具 地点表现

什么是地点表现

描绘人物角色活动的舞台。

最初没有必要画特别难的画。只要明白了其中的技巧就可以了。

展示背景的画面，人物要小。

失败例

人物画得过大就会挡住背景。使读者不明白人物处于怎样的环境。

要让读者一眼就能明白人物所在的地点。

故事

通过
舞台

故事的导入

通过展示家和街道风景的
舞台，让主角登场。

背景绘画的基本技法

~变形背景~

纵、横、斜线是背景的基本。

只

没有画表示地板的线。

画横线

在脚下画一条横线，人物后边的墙壁和地板就非常清楚了。横线是地板和地面表现的基本。

加竖线

加上一条竖线，后边的墙壁就非常分明了。竖线是柱子、电线杆等建筑物的基本。

加斜线

加上斜线就会产生人物往里走的感觉。斜线是室内和道路表现的基本。

只用横、竖线描绘背景

只用横线和竖线（水平与垂直）也可以描绘背景。

室内

室外

简单背景绘画实践

不管怎样的背景，最初都不可能靠想象画出。可以参考一些照片、版权自由的背景资料集等。

① 画出粗略印象

① 来到公寓找某个房间的场面。画一下公寓的走廊。

② 背景描绘

长长的走廊并排着很多门，最好还能看见风景等，清楚地表现自己想要表达的东西。

③ 选择一张和自己印象较接近的照片。

不会存在和自己的印象完全相同的照片或图画。找一下和自己印象比较接近的地方，自己拍一些相似的背景照片。

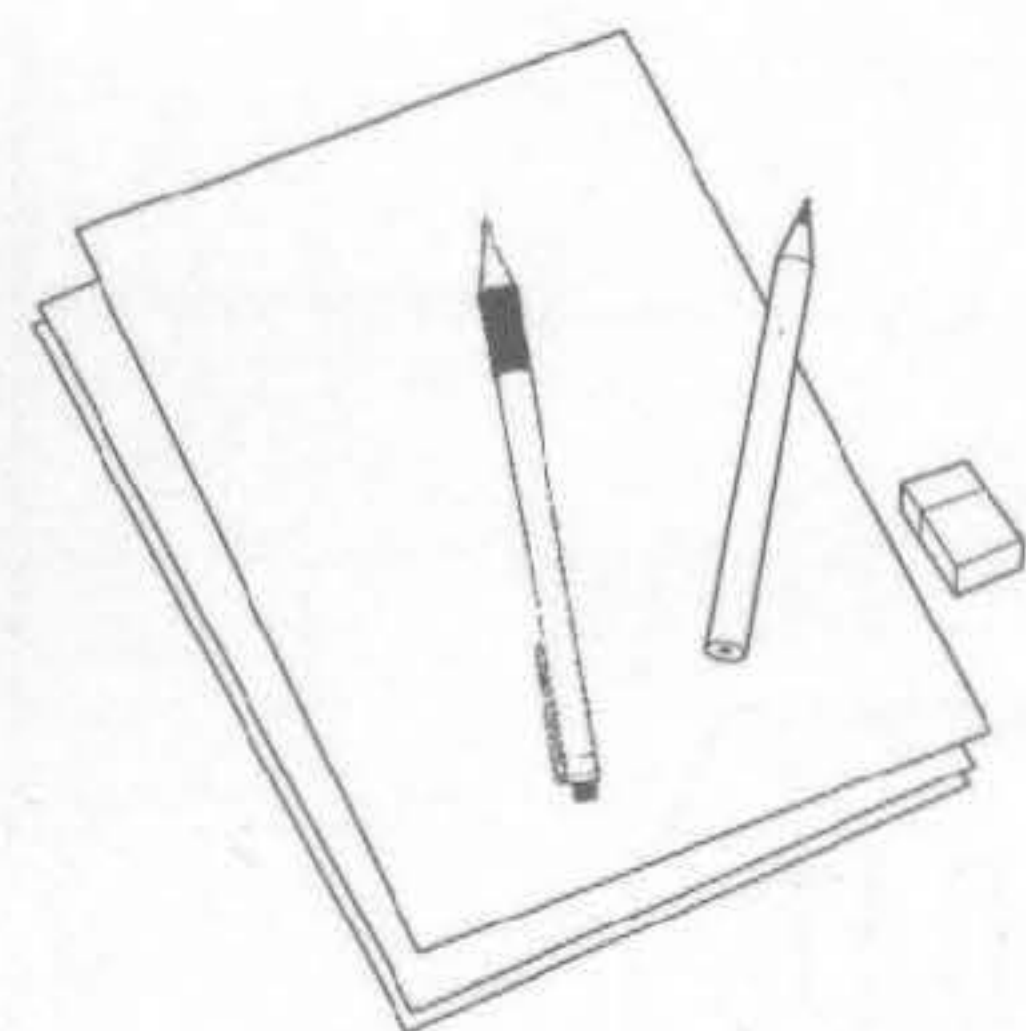
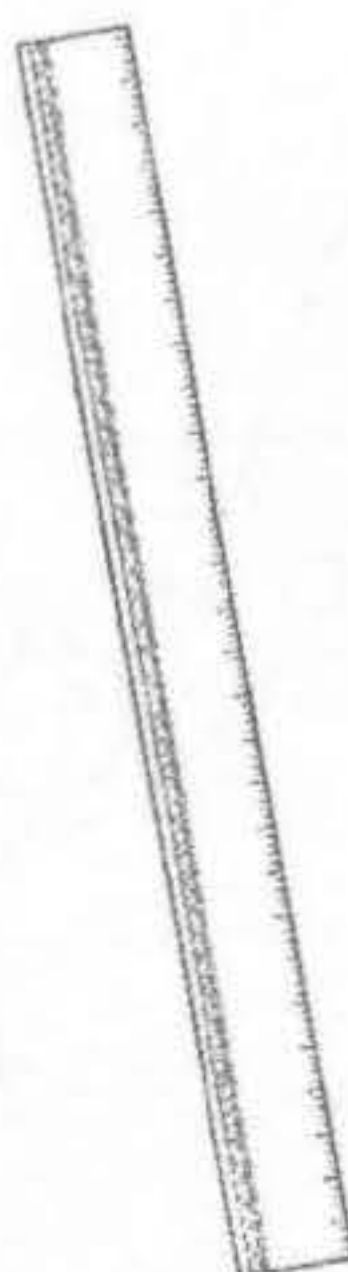
道具

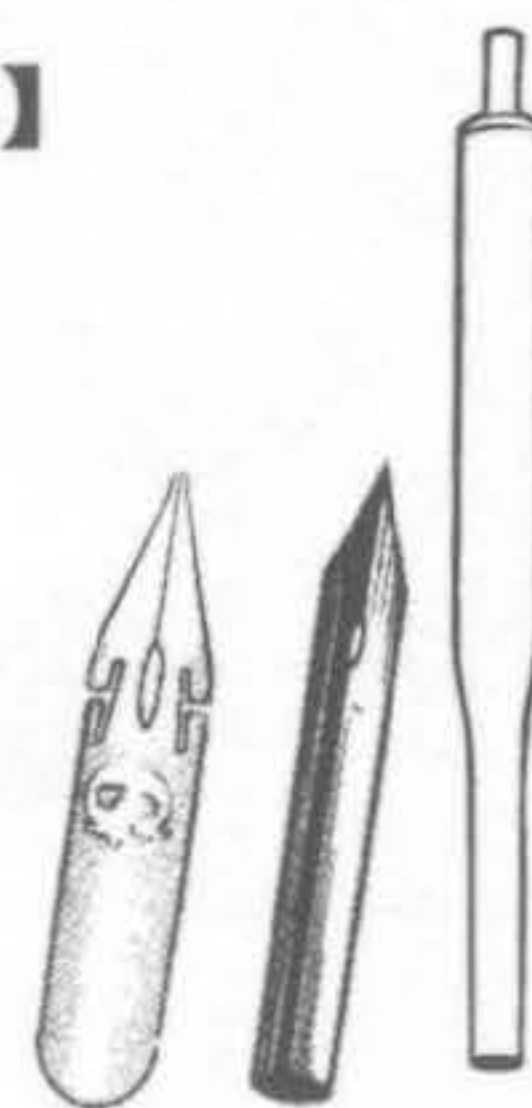
笔记用品

直尺

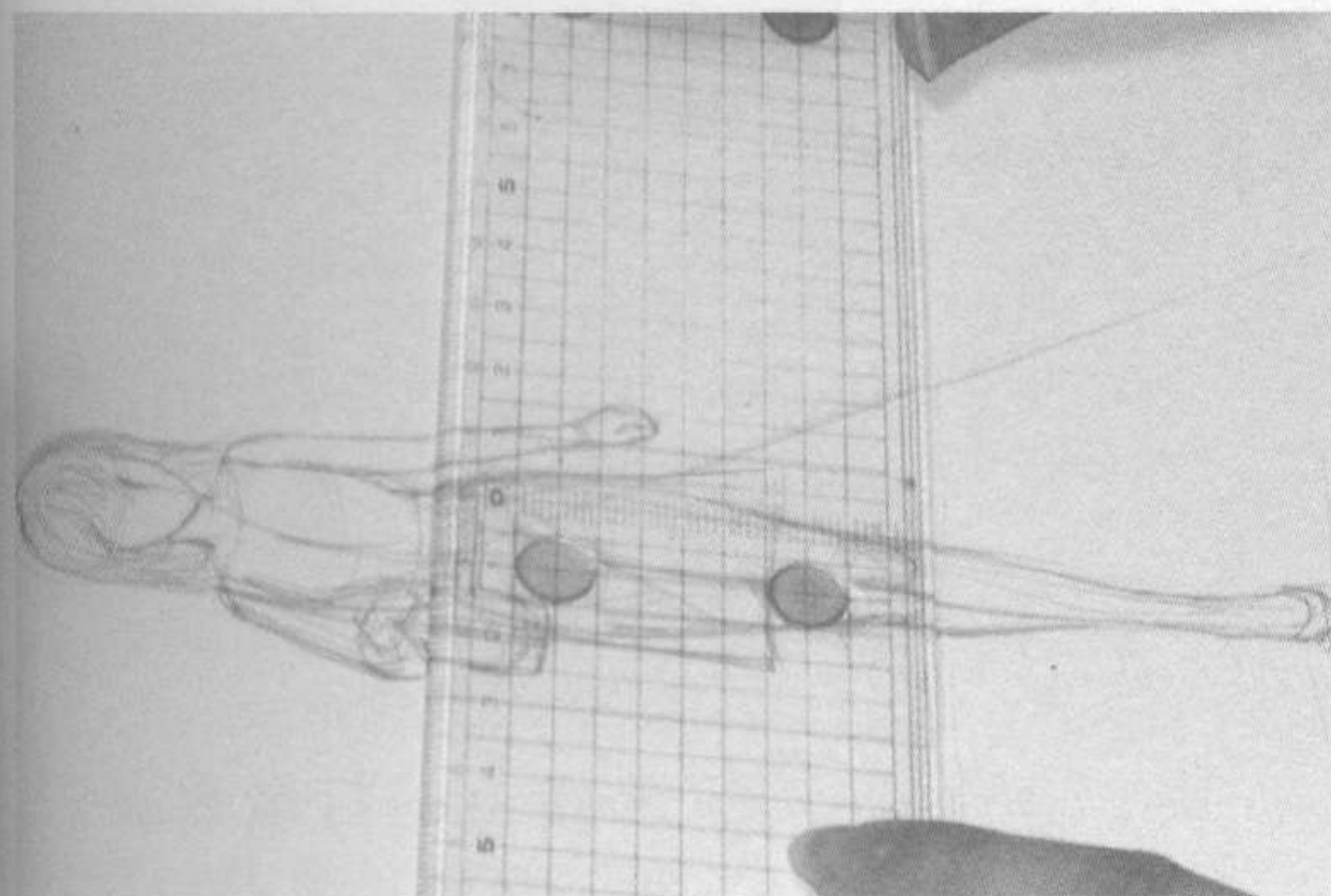
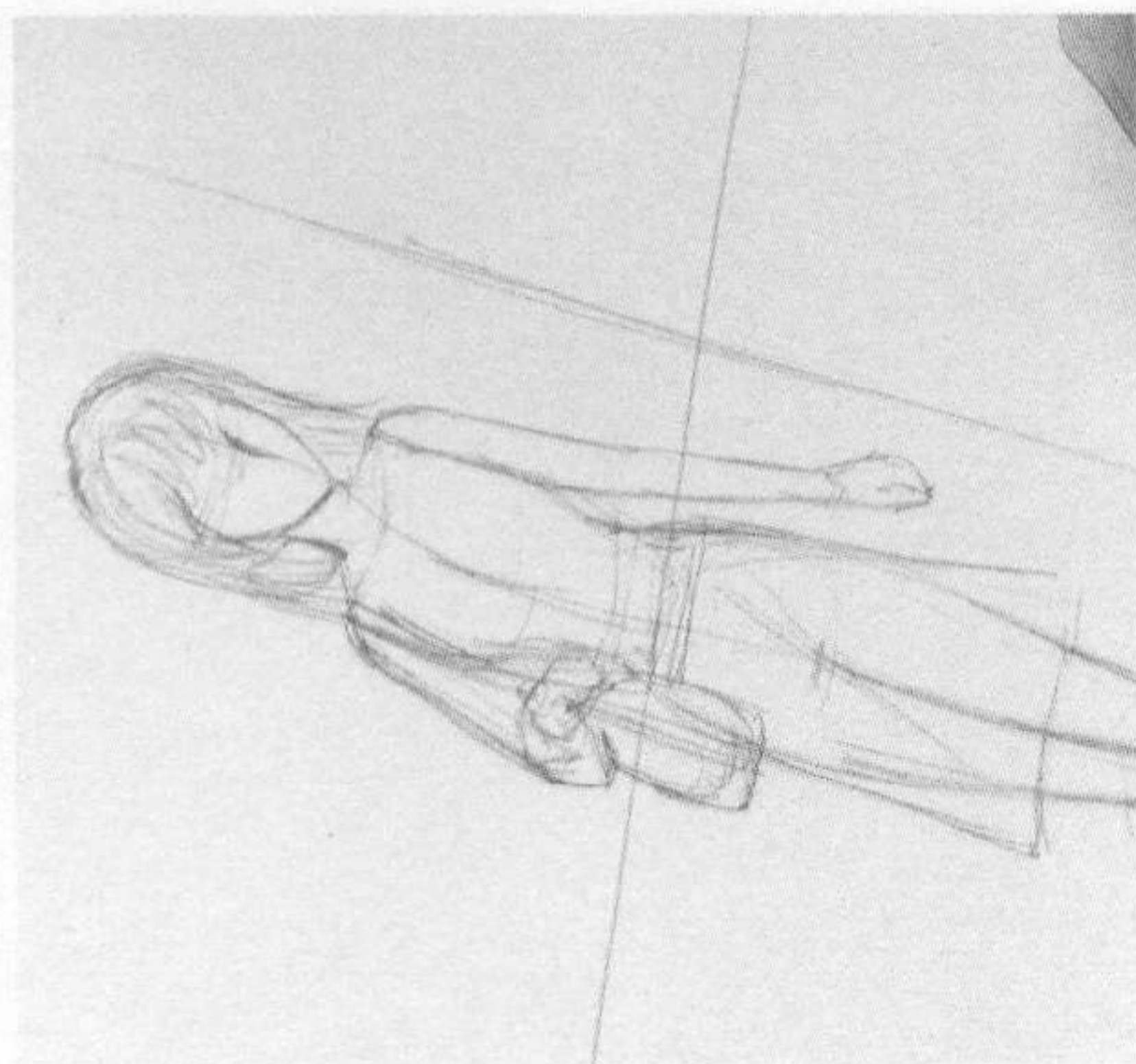
ink

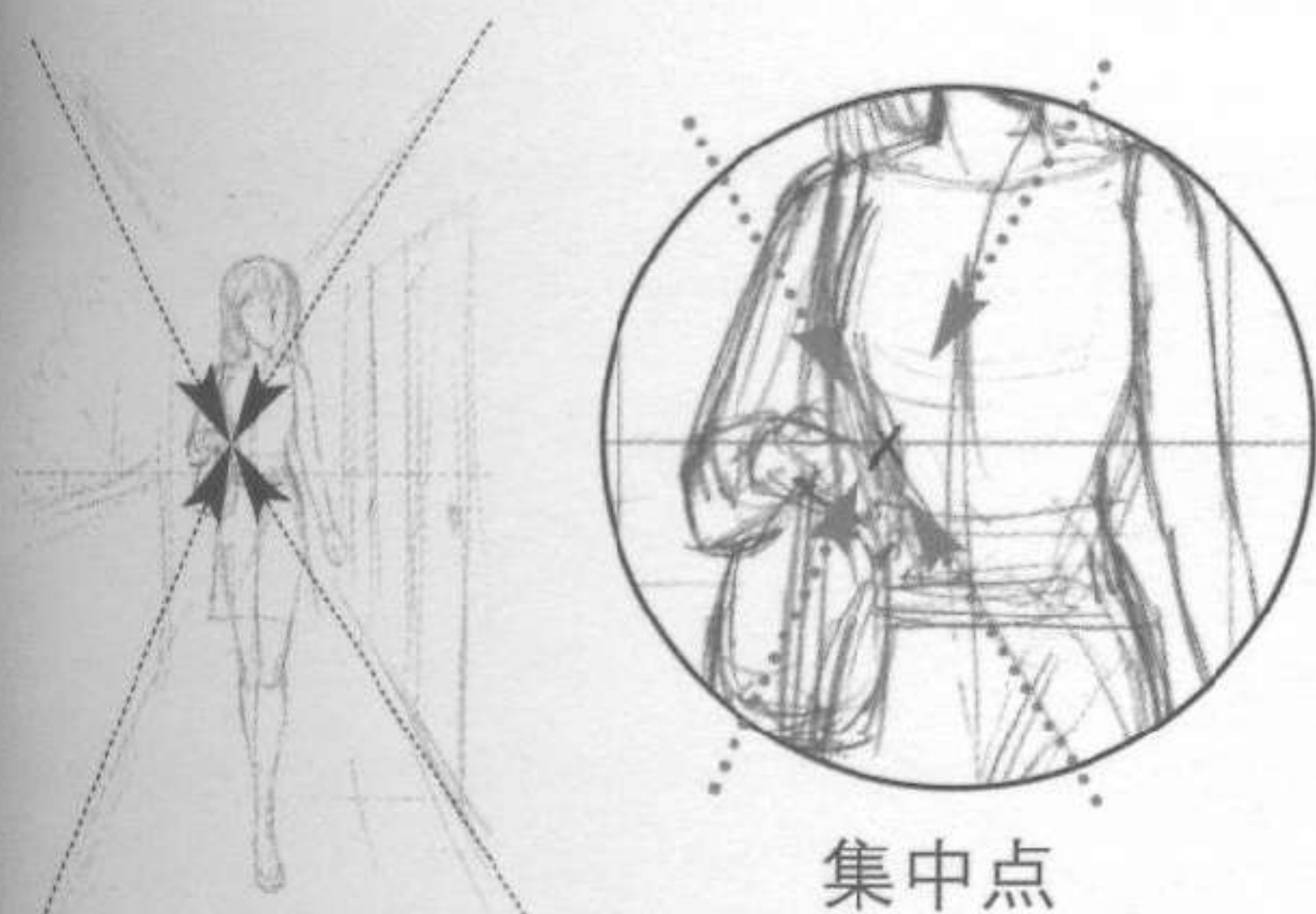
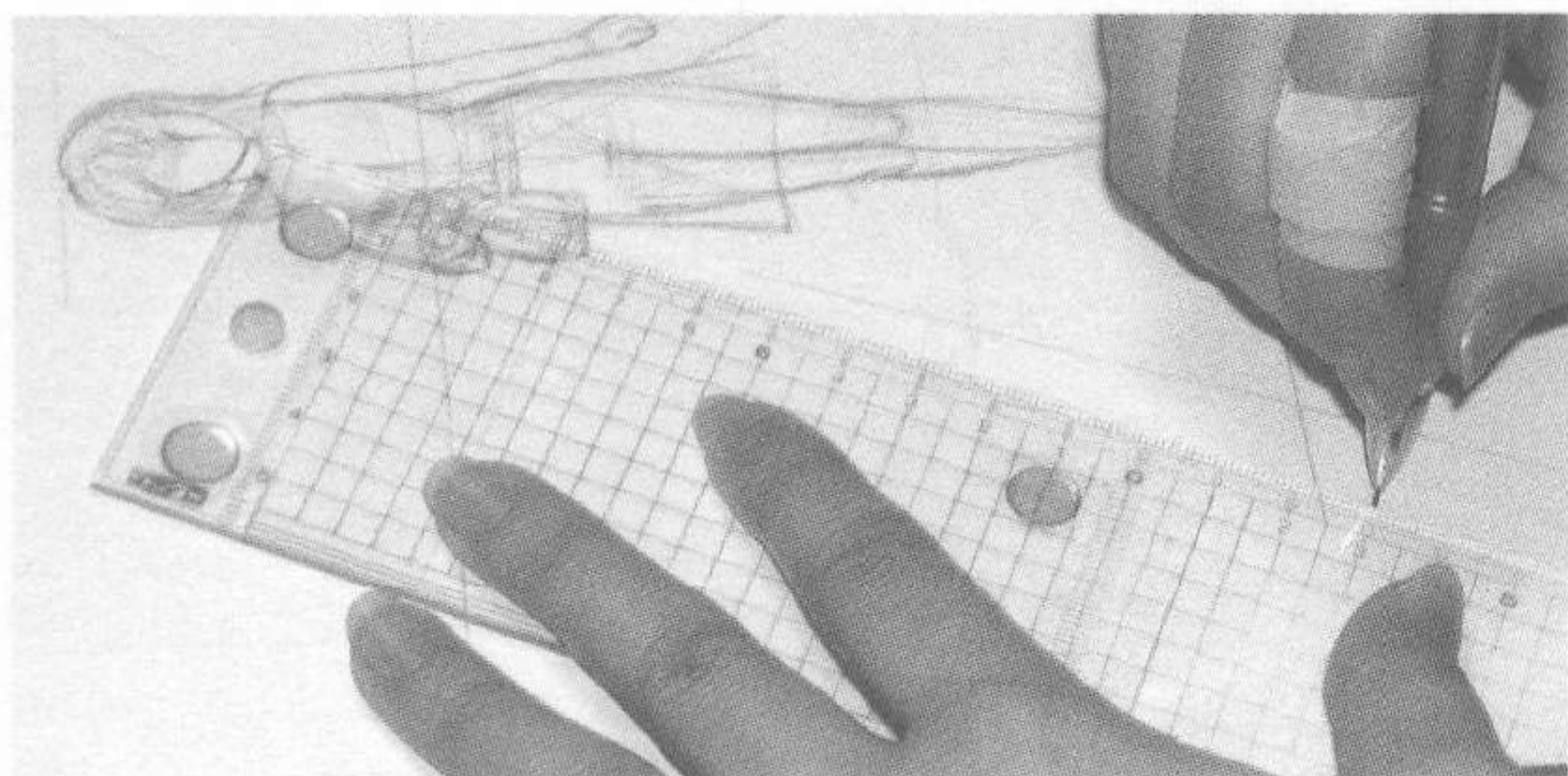
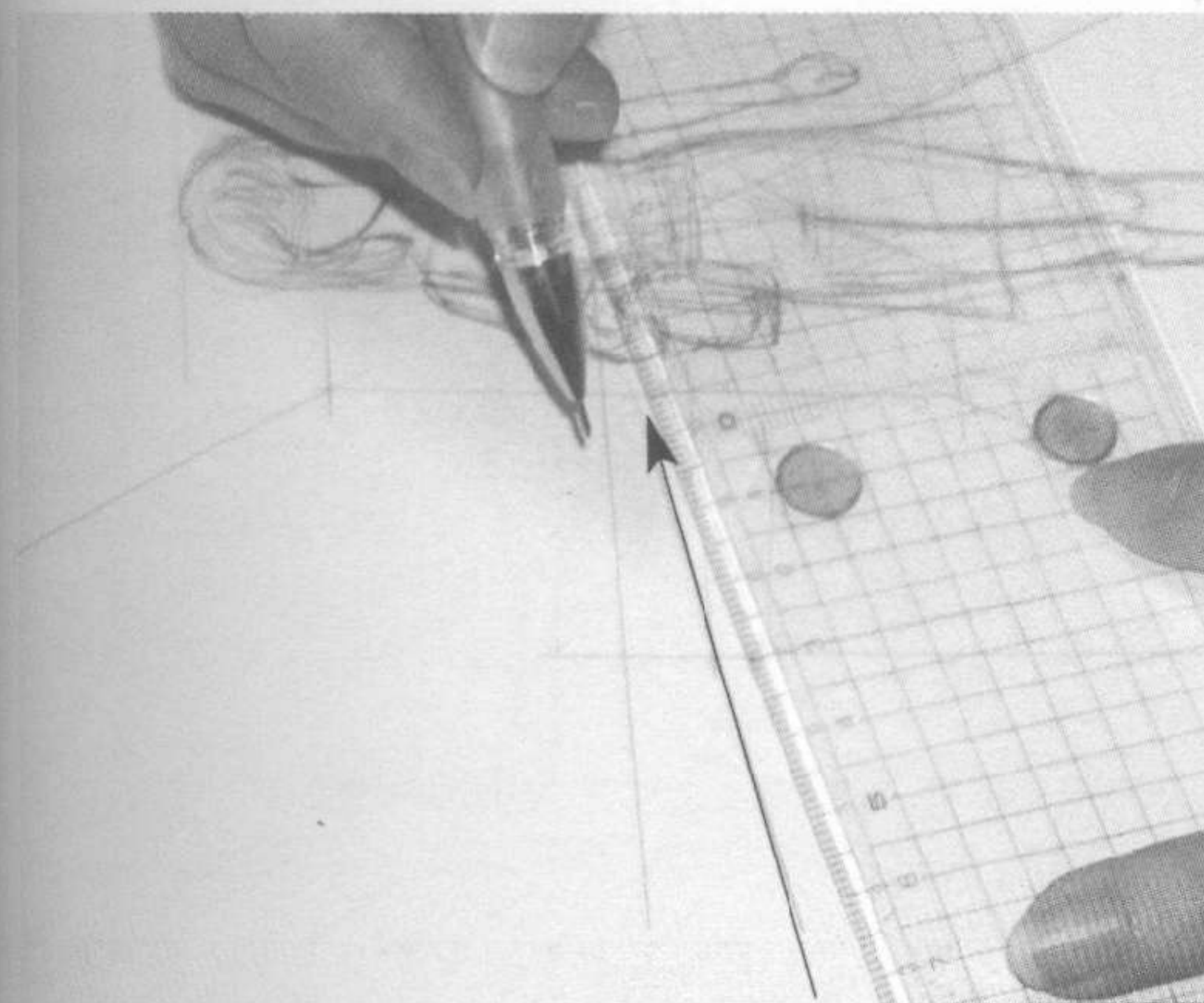
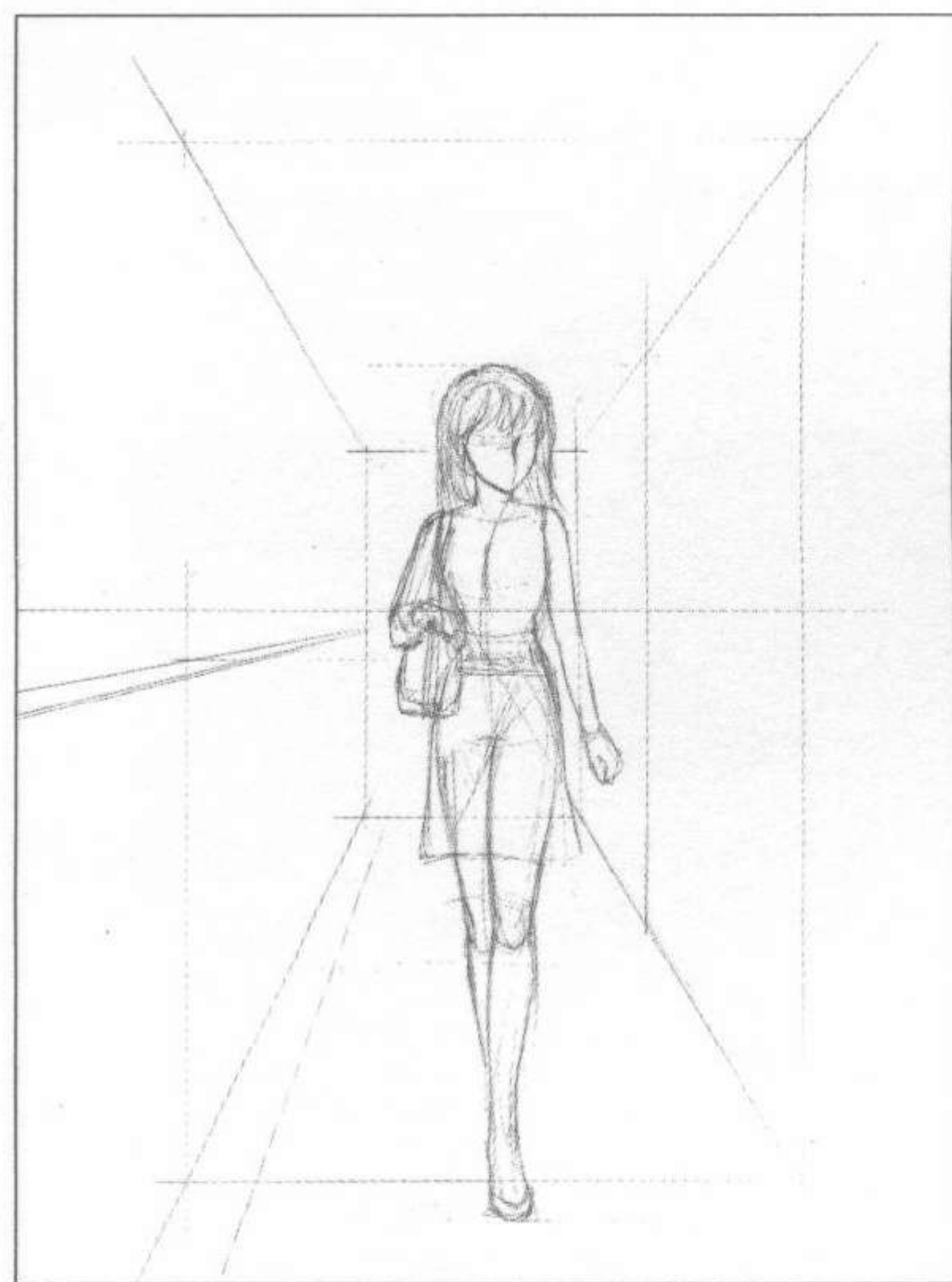
钢笔与墨水

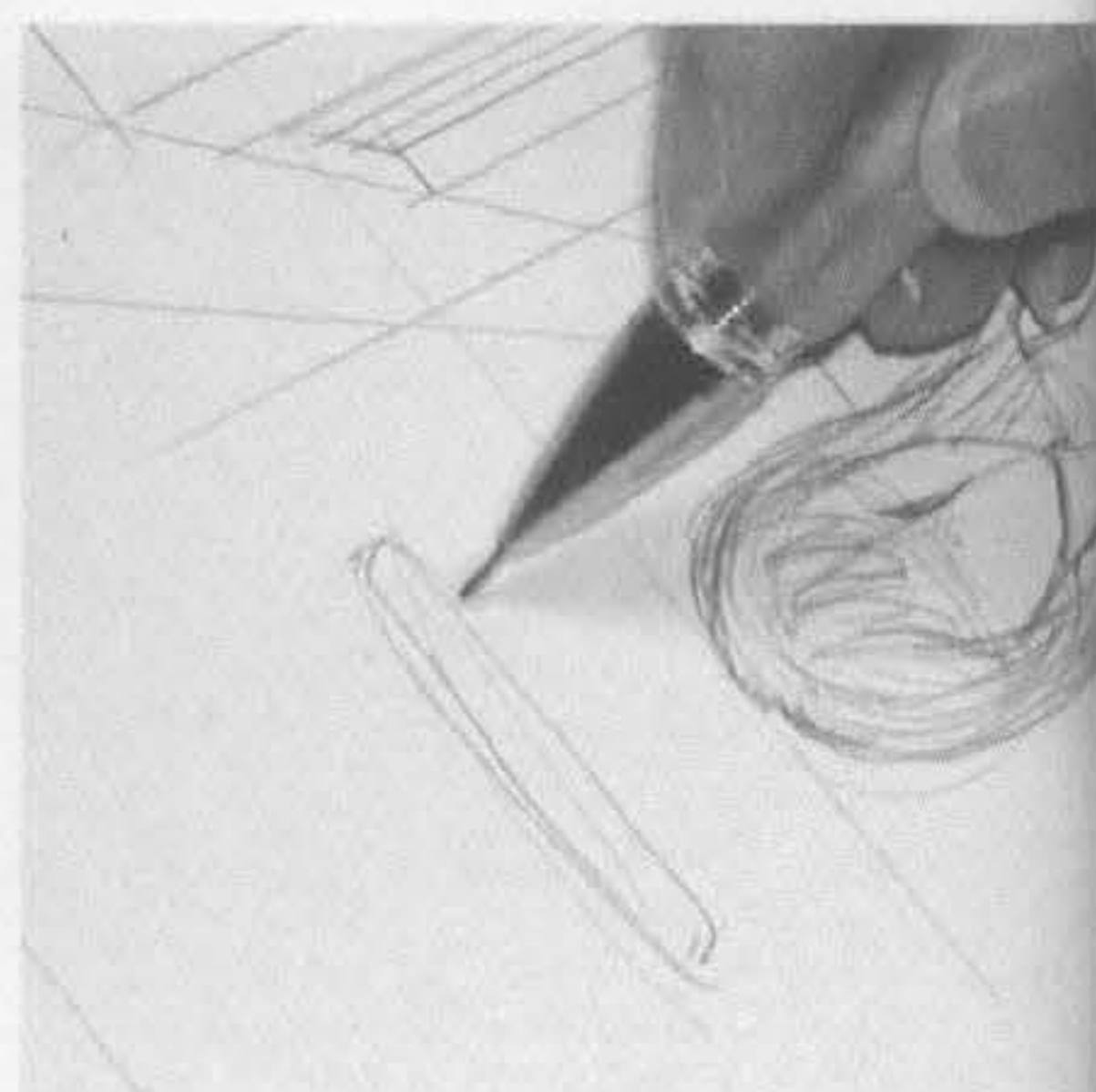
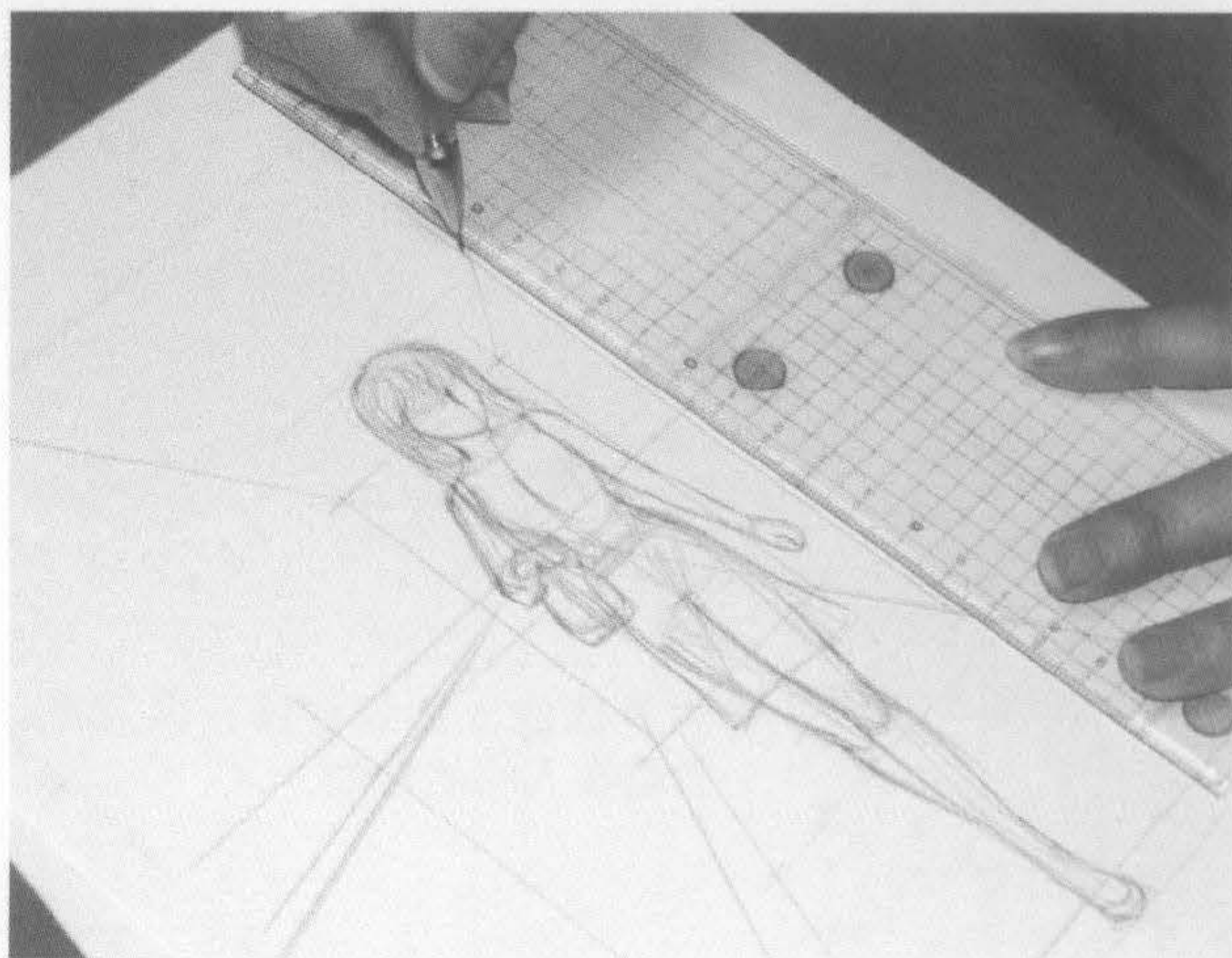
MISNON

MISNON（改正用品）

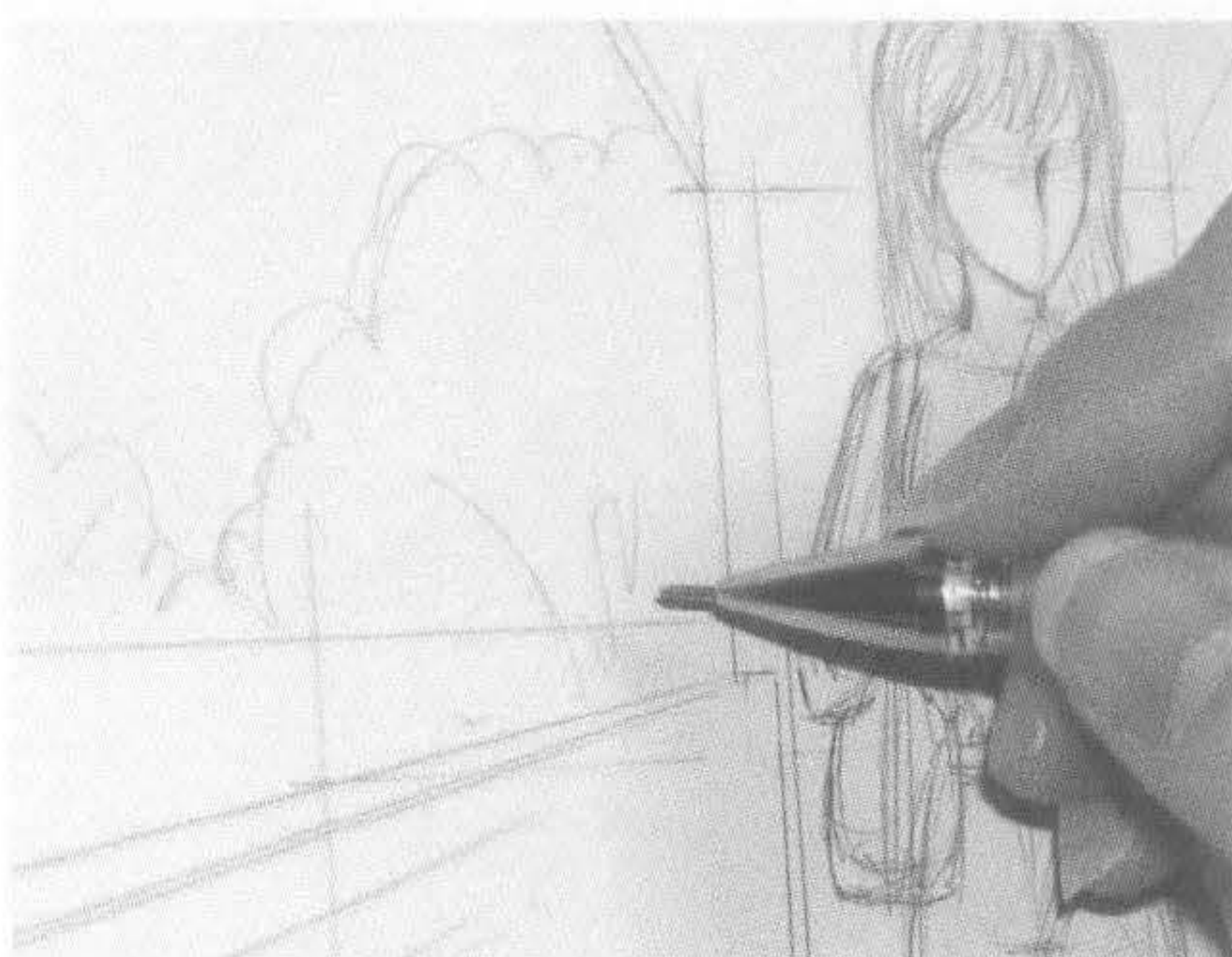
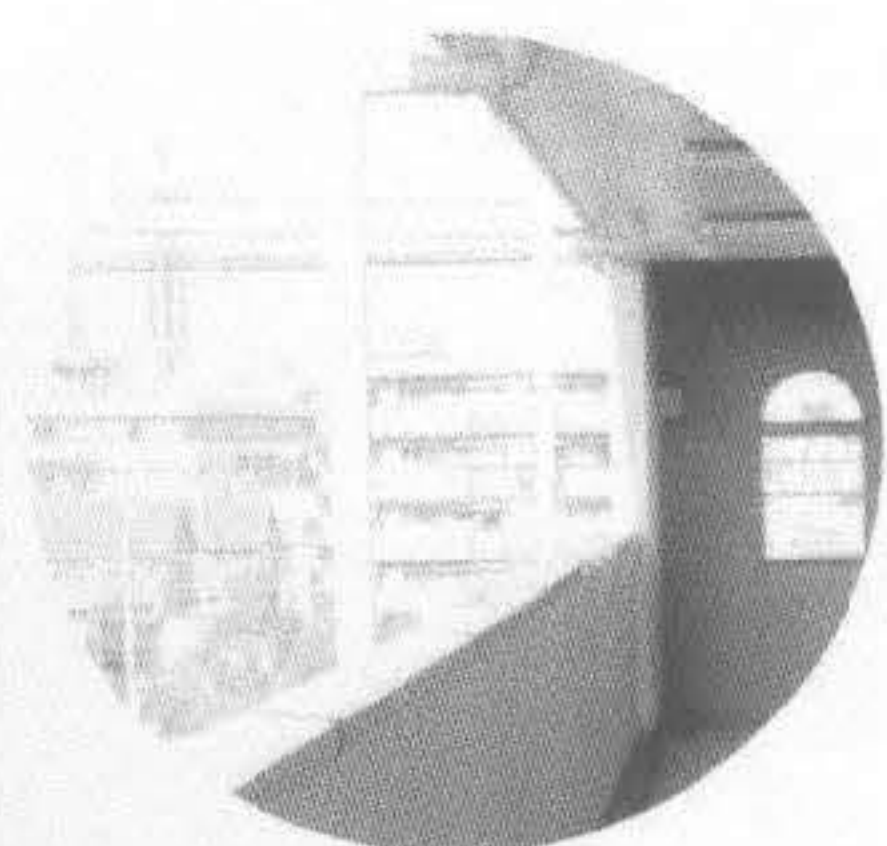
【补充】

预备笔尖和笔杆

不用钢笔用针管米笔也可以

2 画草图

① 用直尺画两条水平和垂直的线（作为标准的十字线）。

作为标准的十字线在哪儿画都可以。一般画在人物的右侧。

集中点

② 在粗略图上找出两条对角线的交点（集中点）。

③ 向集中点画直线。

④ 完成天棚和地面以后，画表示墙壁的直线。

⑤ 画好主要竖线和斜线后的状态。走廊的整个轮廓就完成了。

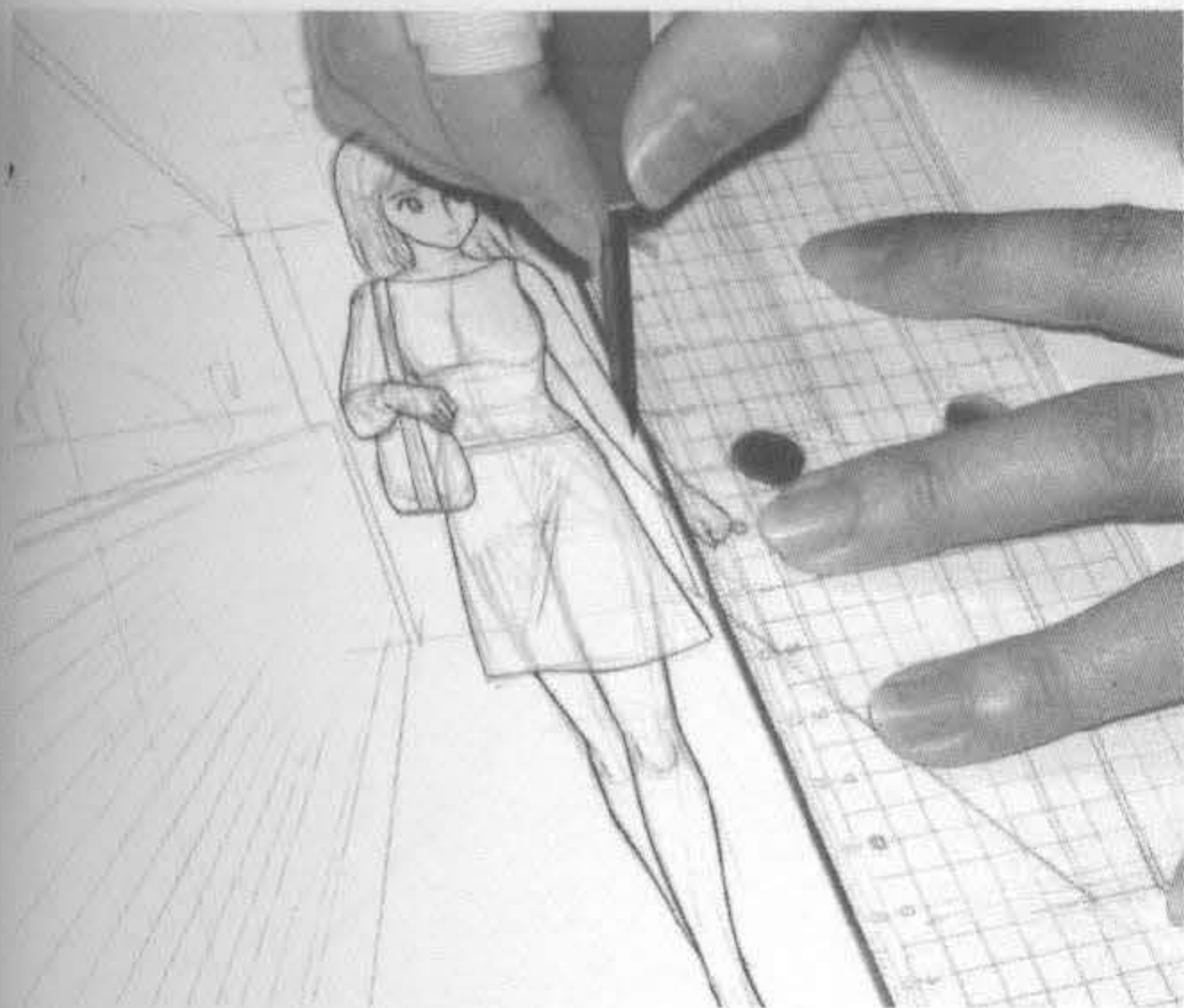
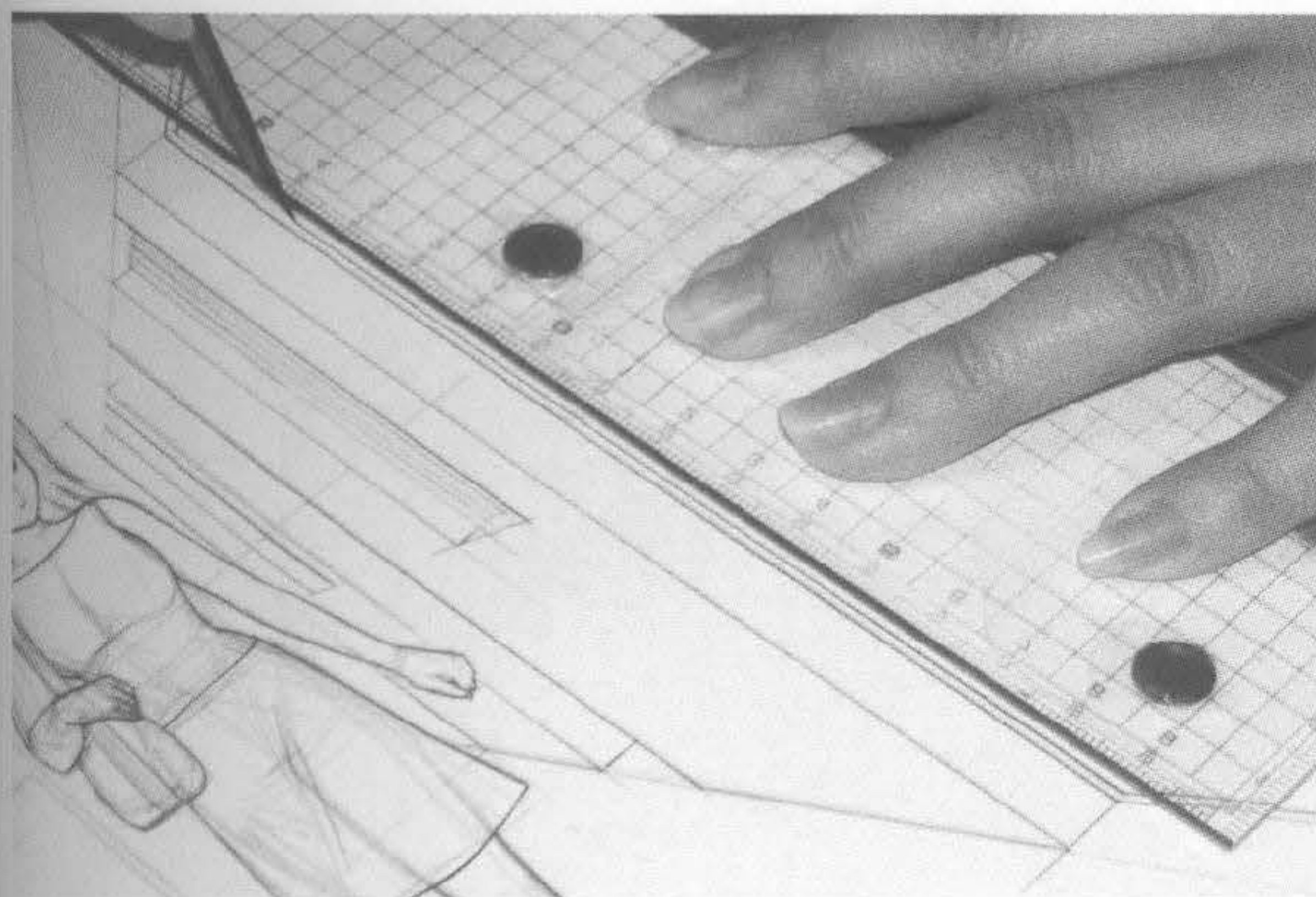
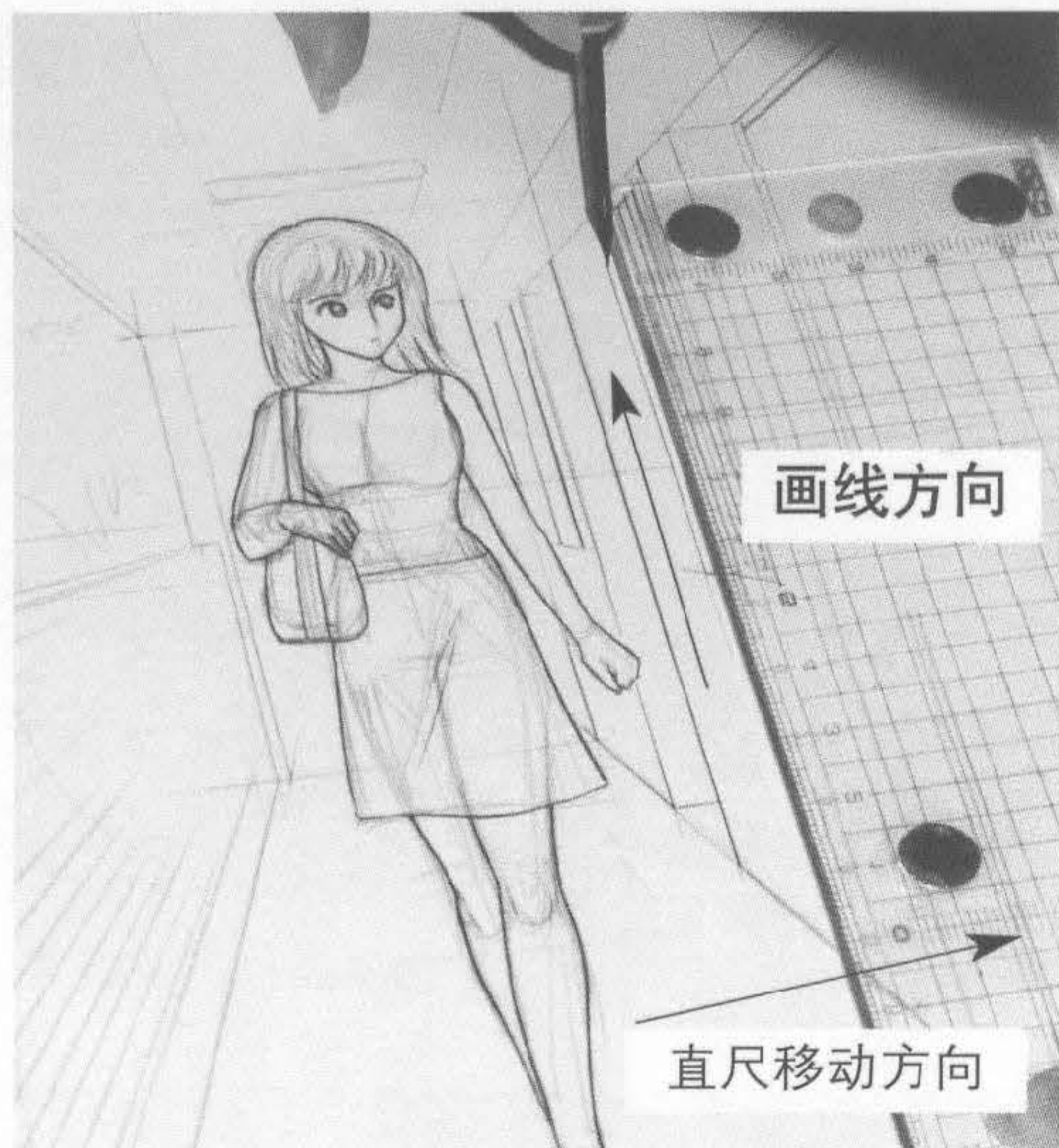
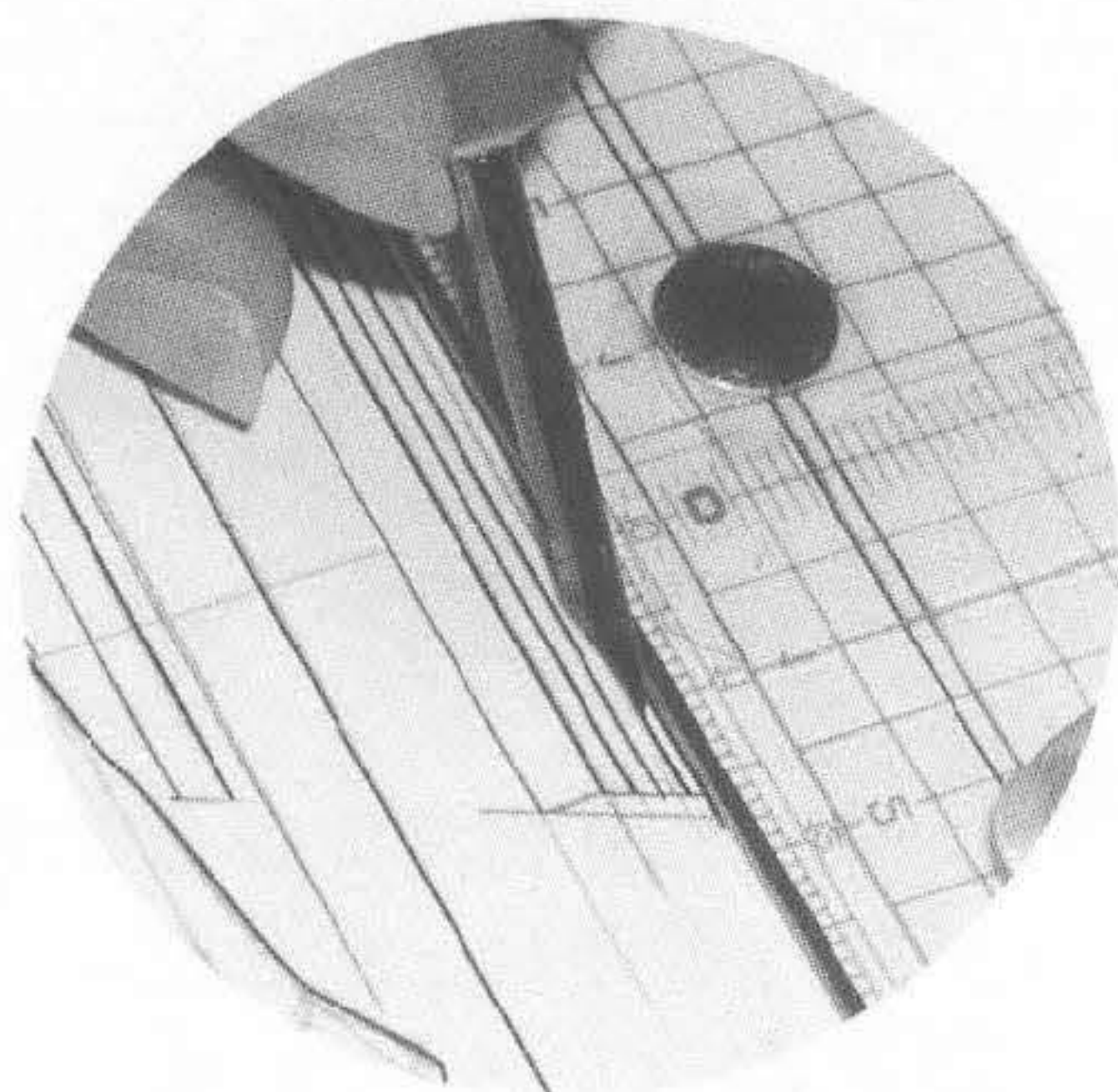
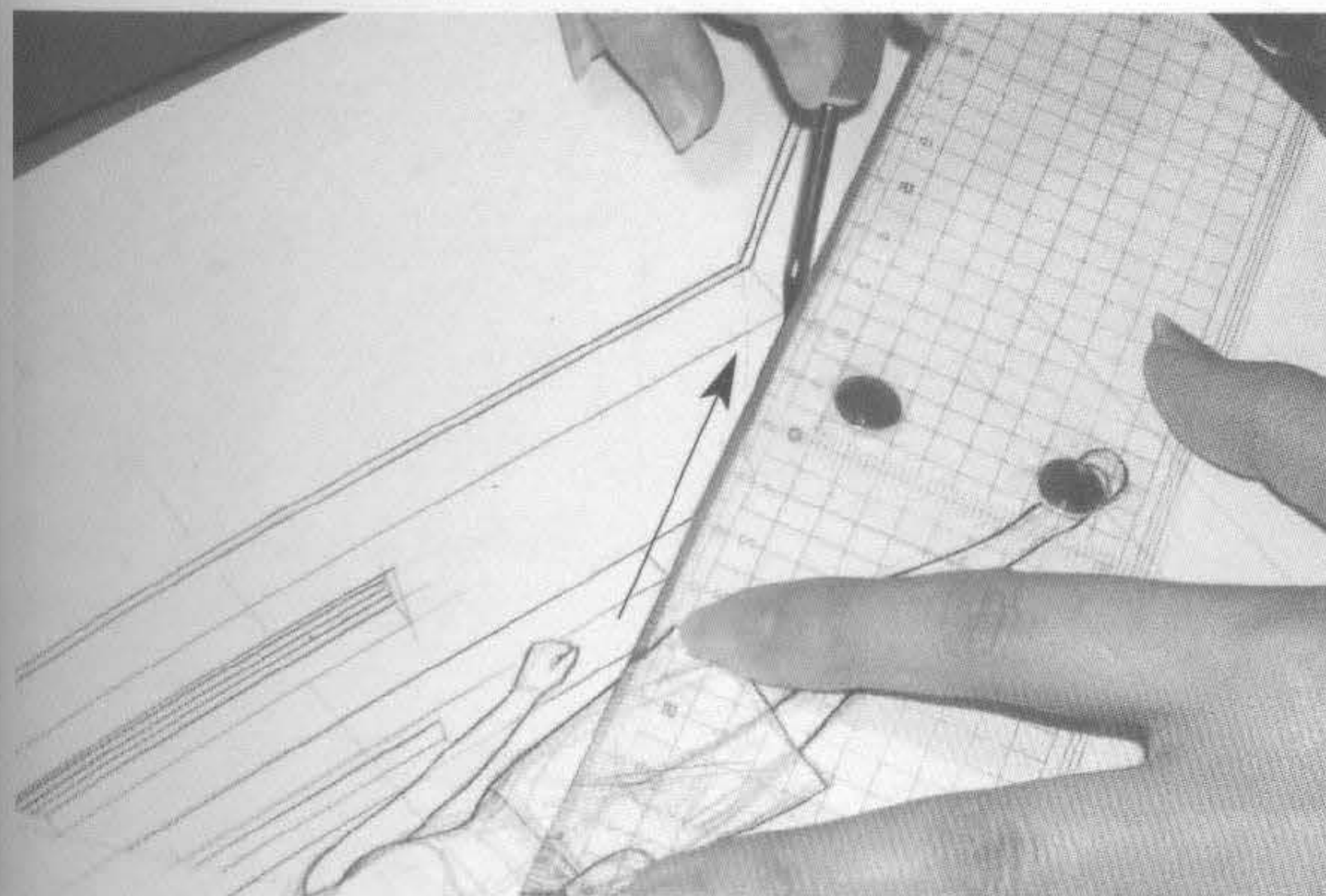
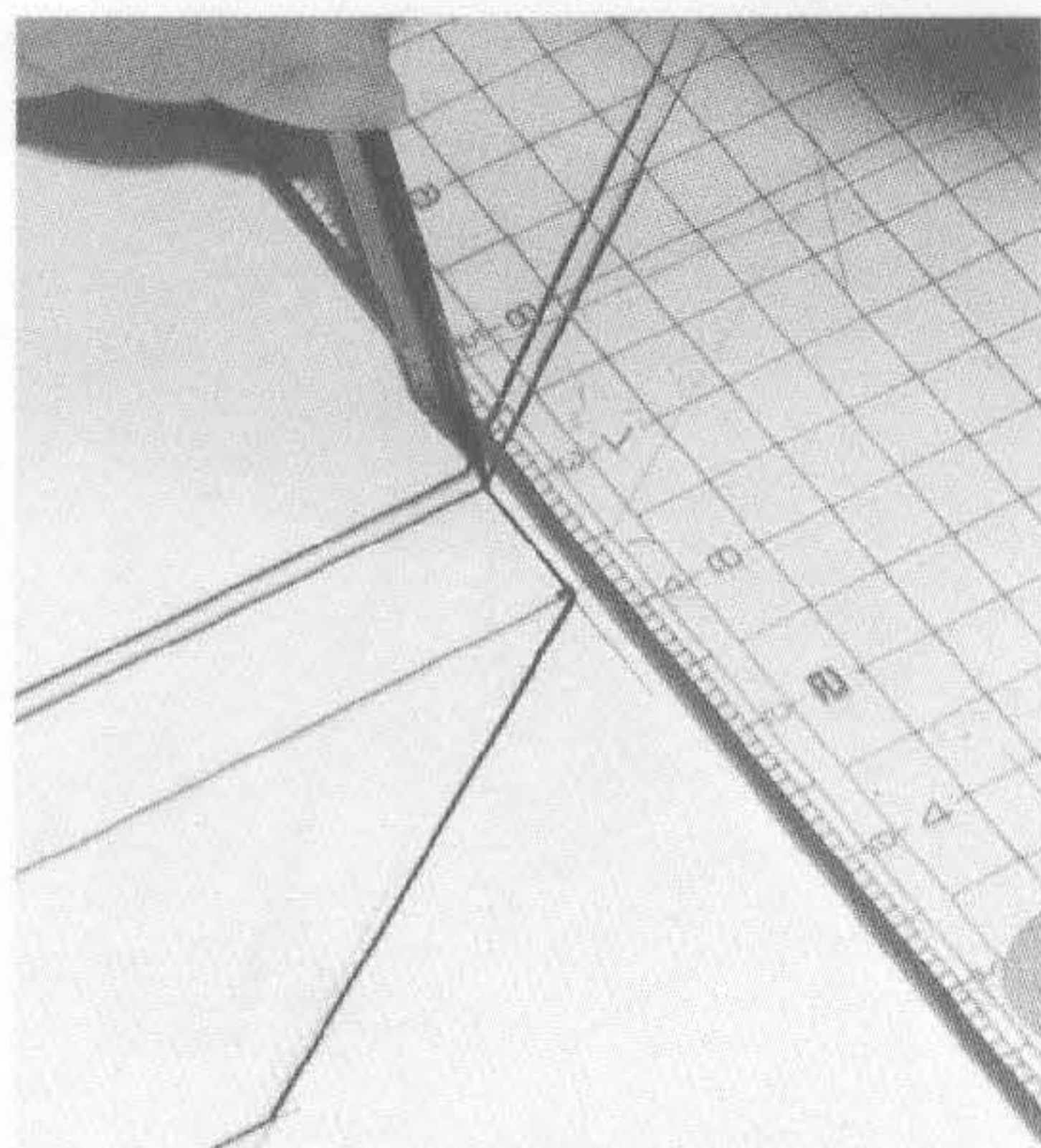
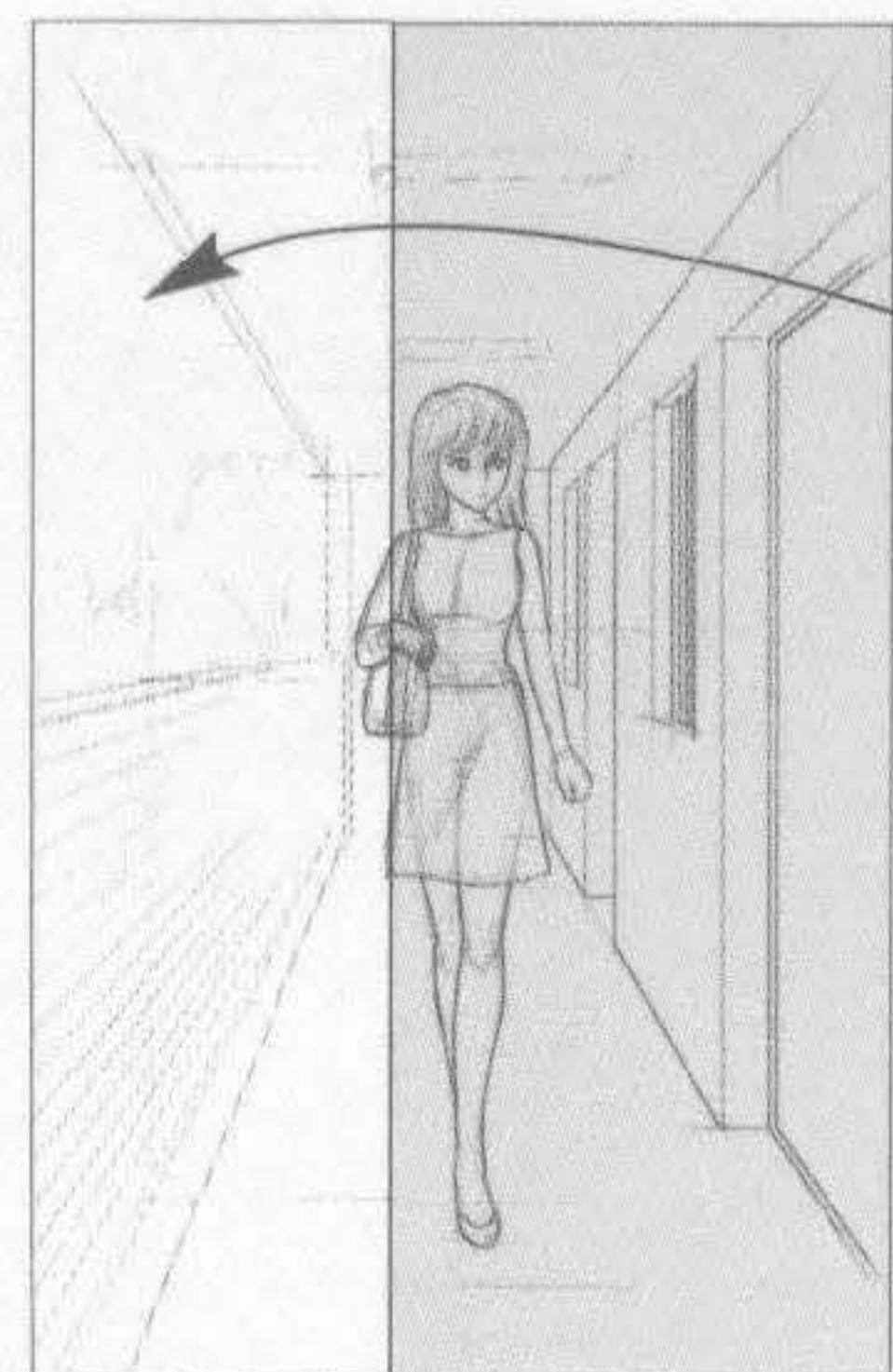
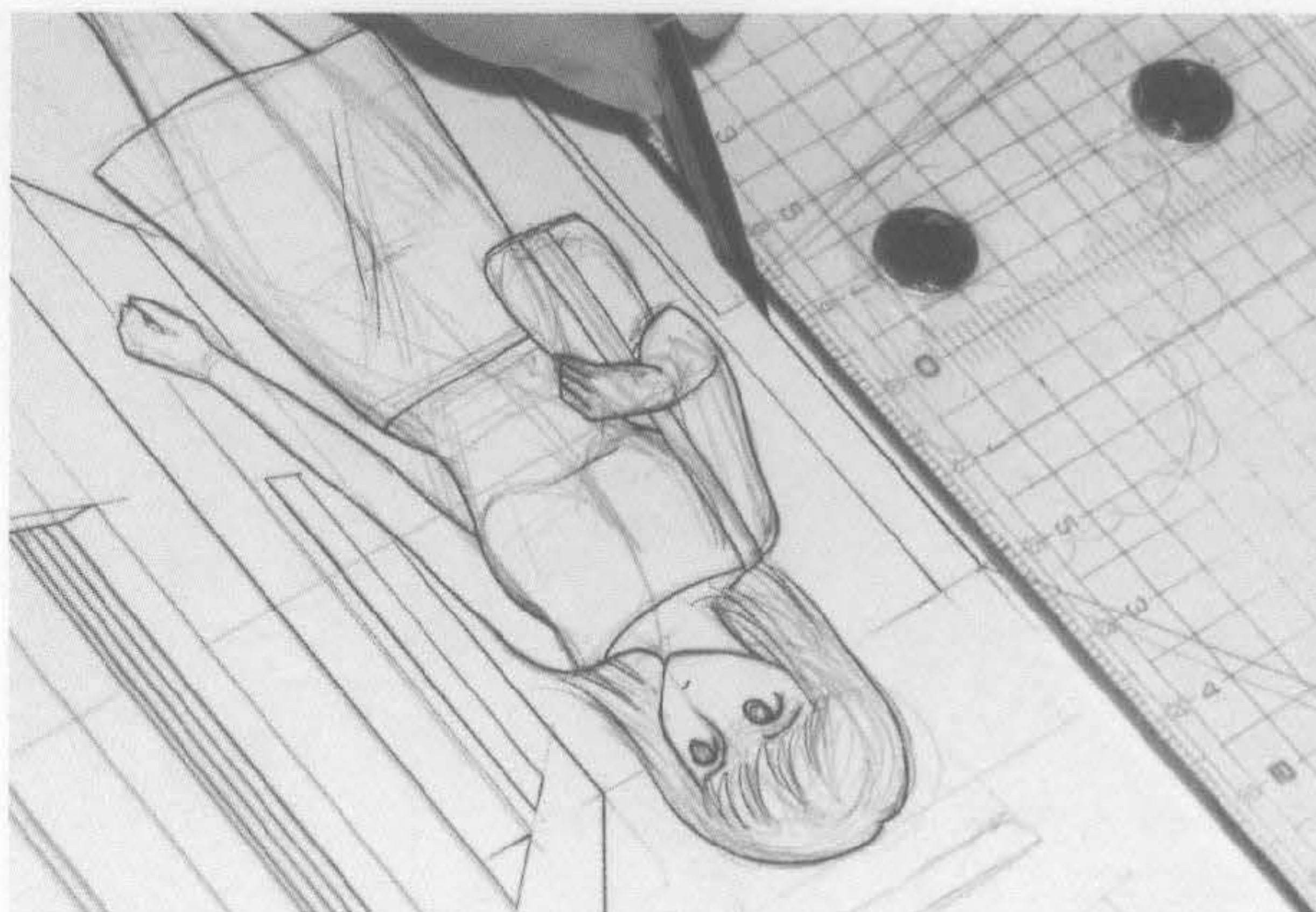
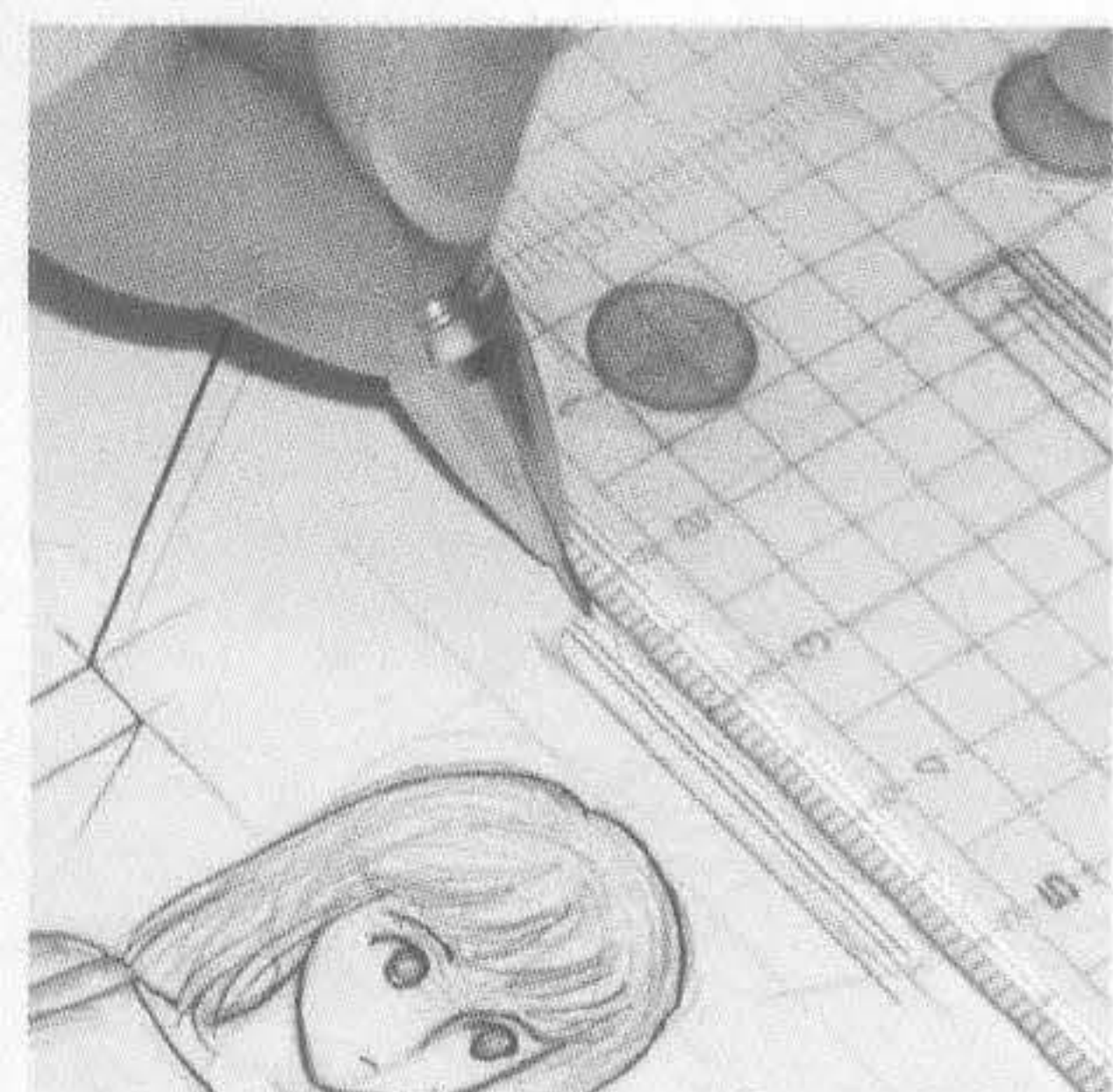
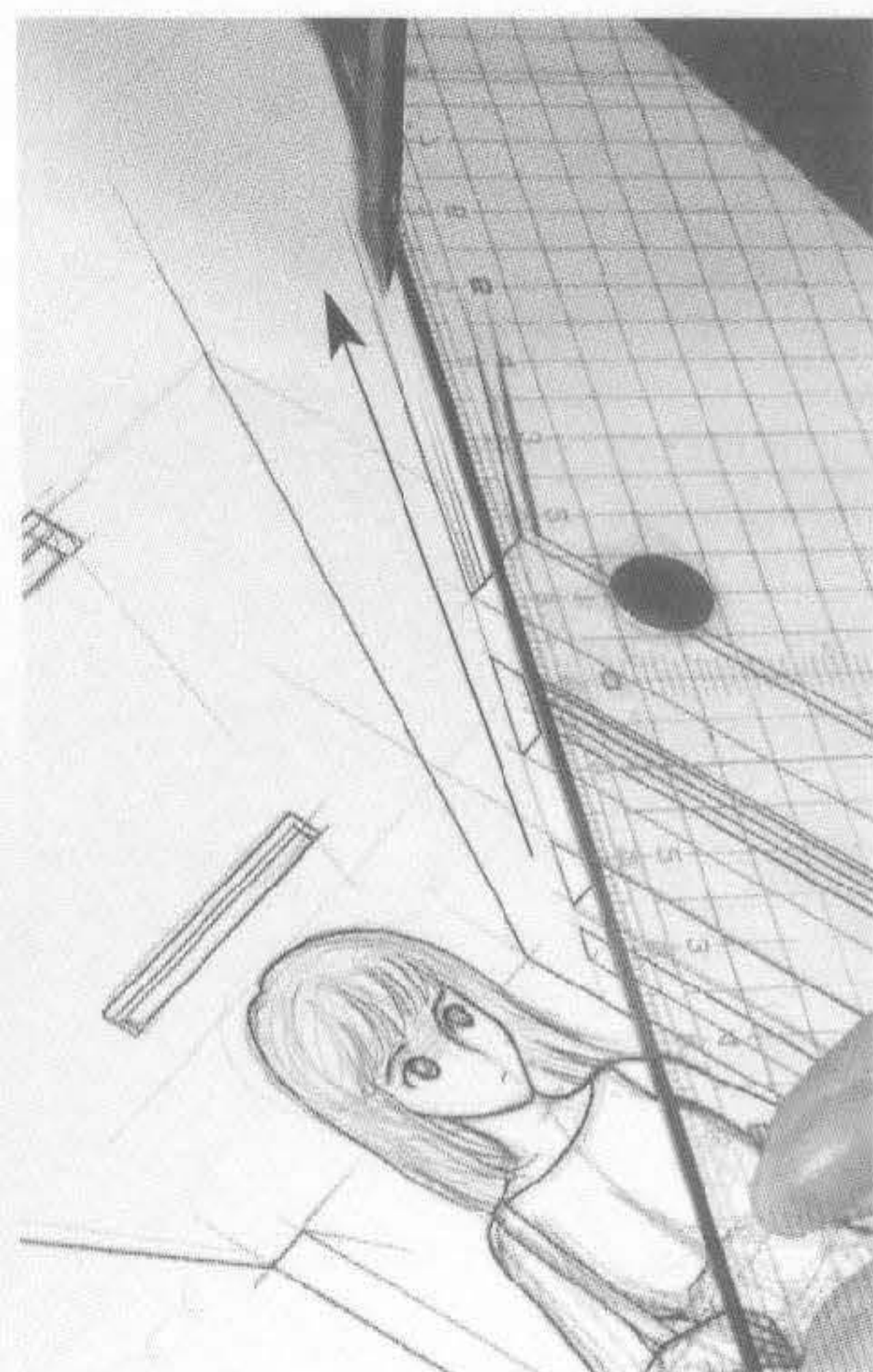
草图・整体的添加

① 参考照片添加窗户、门等细小的部分。

② 天棚上的灯最后完成，这时只确定一下大概的位置和形状。

③ 画上树。

虽然照片上是建筑物，这时自己的印象还是优先考虑。

④ 背景草稿完成以后，对人物进行勾线。

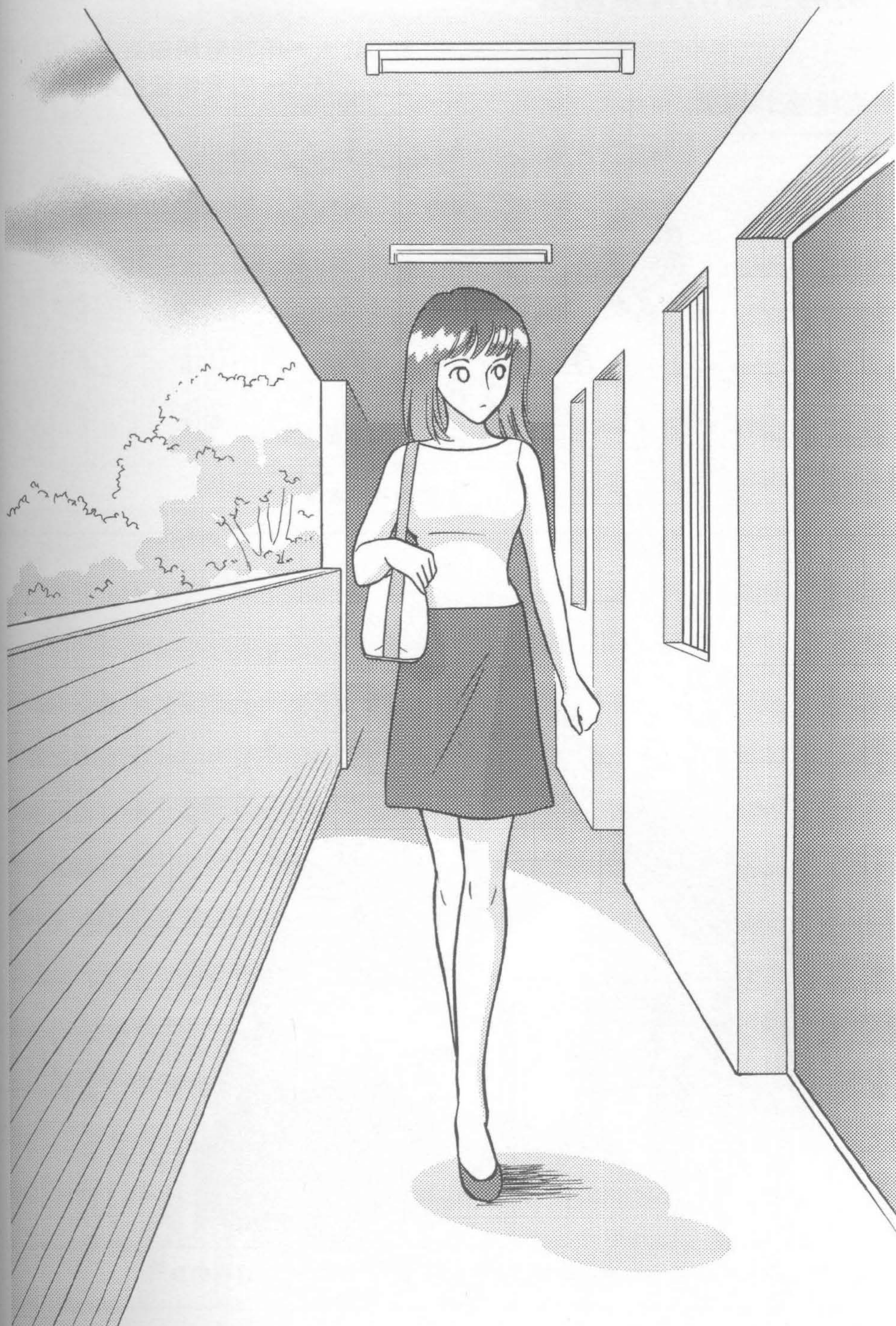
3 勾线

画线方向

直尺移动方向

①从右半部分的竖线开始。

②用直尺平行画线。

格子部分间隔要窄，这样更加逼真。

③竖线按照一定方向完成后开始画斜线。

④ 画横线。

⑤ 右半部分完成以后开始加工左半部分。

为了画线方便经常转动原稿。

⑥ 荧光灯部分在其他部分加工完后进行，注意整体平衡。

⑦ 添加细小部分阴影。

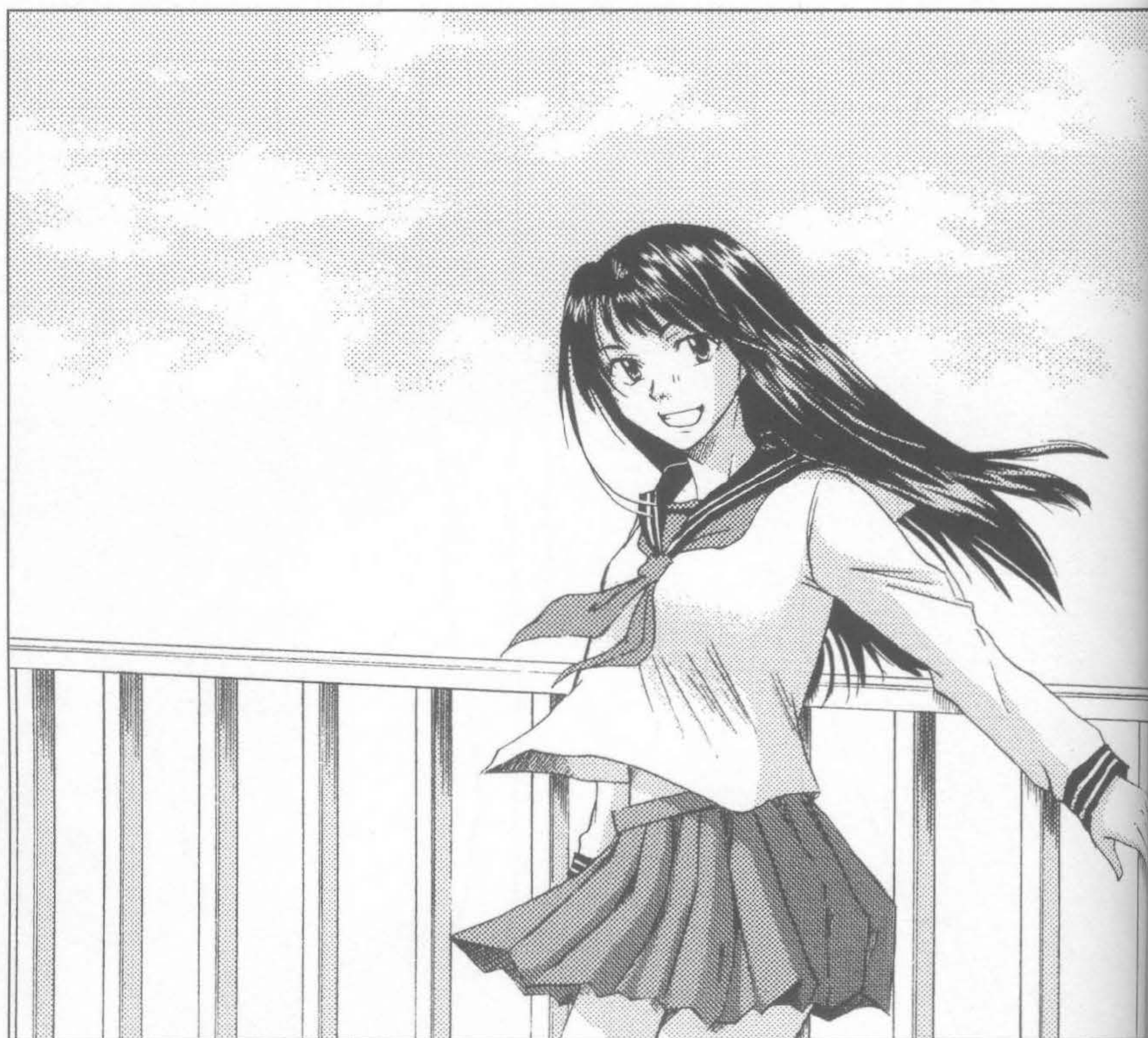
⑧ 勾线完成。

④画完・完成

用网点纸或电脑完成阴影部分和门的着色。

明确位置的背景画法

为了让人一眼就能明白主人公的所在位置，要画一些有特征的东西。

描绘室外场面

虽然知道是在室外，但是在桥上还是在屋顶就不清楚了。

只画上云还是不太明确。如果只是告诉大家“在外边”，这样也就够了。

加上了一些建筑物。这样
很明显是在屋顶。

描绘室内场面

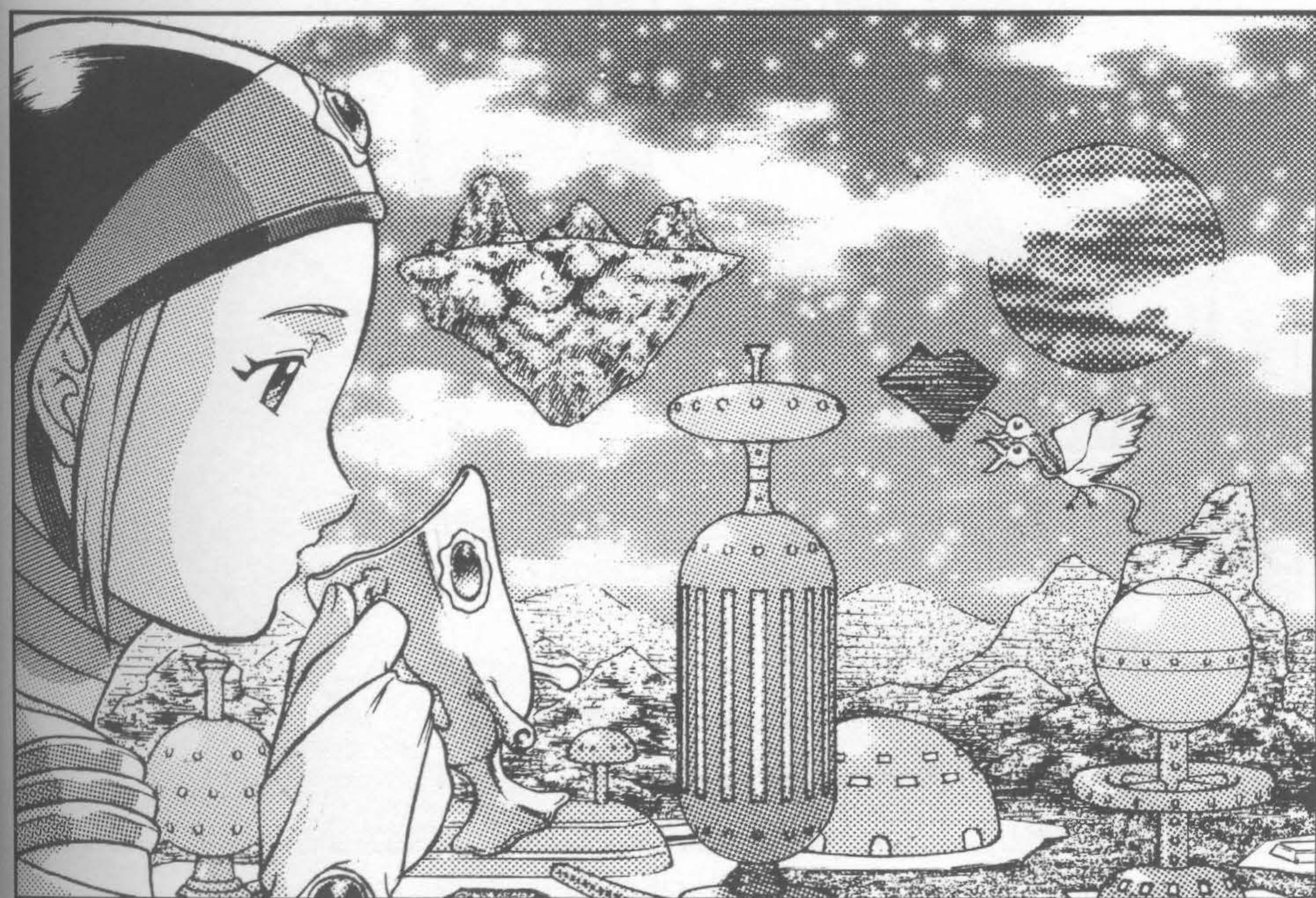
画地点一定要画出该地点所具备的特征。通过背景向读者传达人物的状况、生活甚至性格。

没有背景。我们只知道她在喝茶。

粘贴网点纸，但表达的意思还是不明确。

画上了厨房。炉灶、锅、排风扇是决定因素。

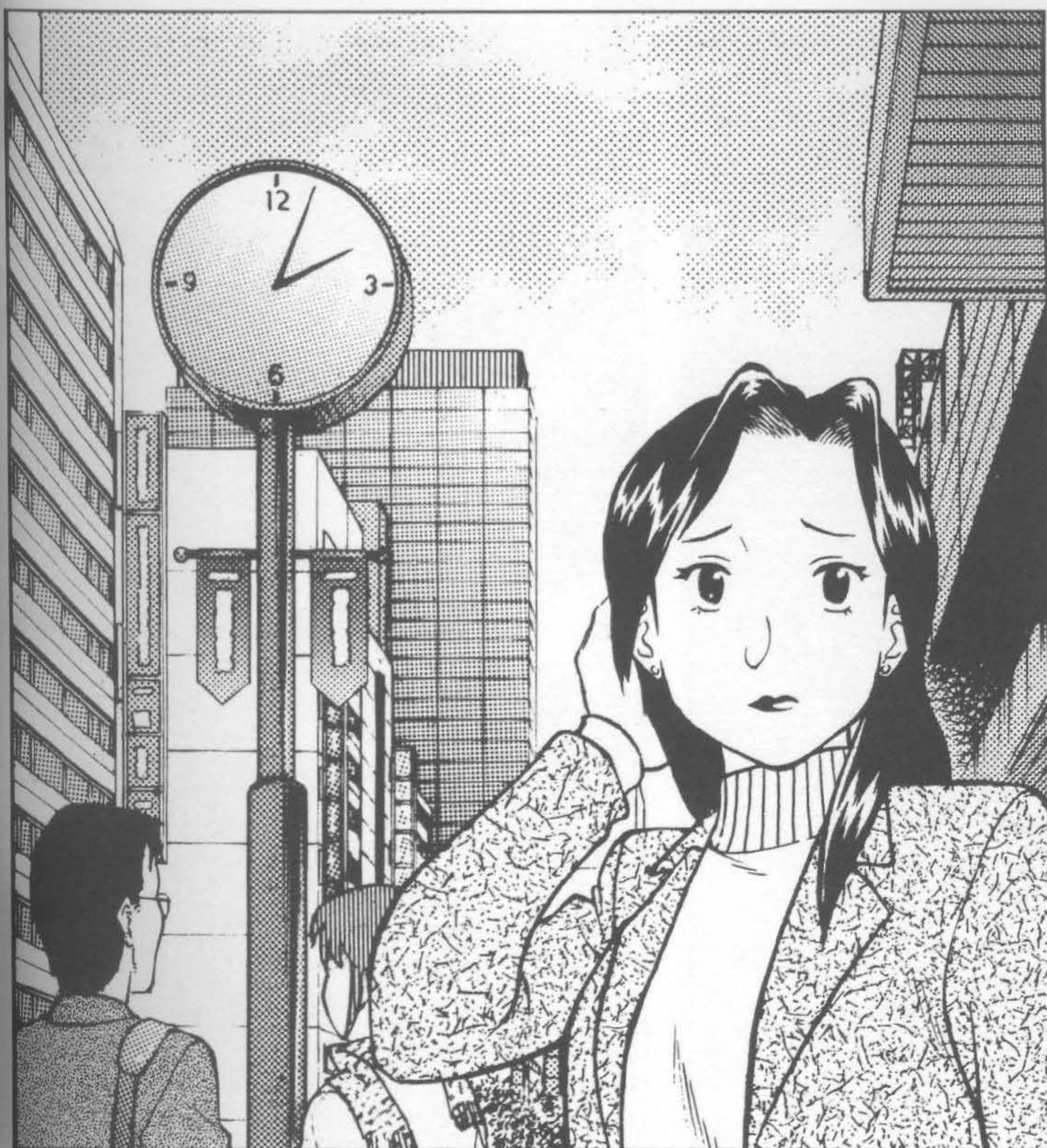
画上了外星球、外太空。奇怪的建筑物、生物，不一样的月亮等，背景的作用是非常重要的。

网点纸处理后的例作

配合背景改变人物的服装和杯子的形状，更能表现世界观。

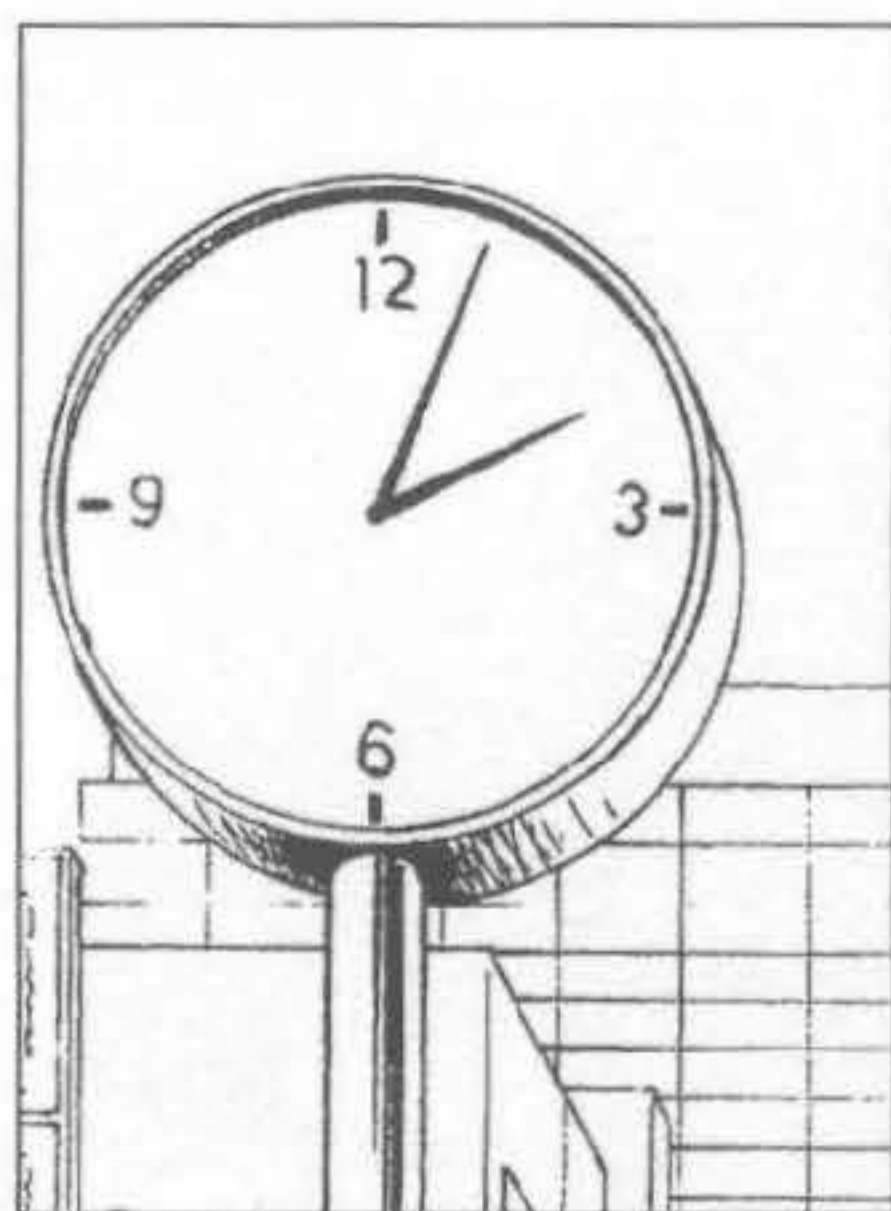
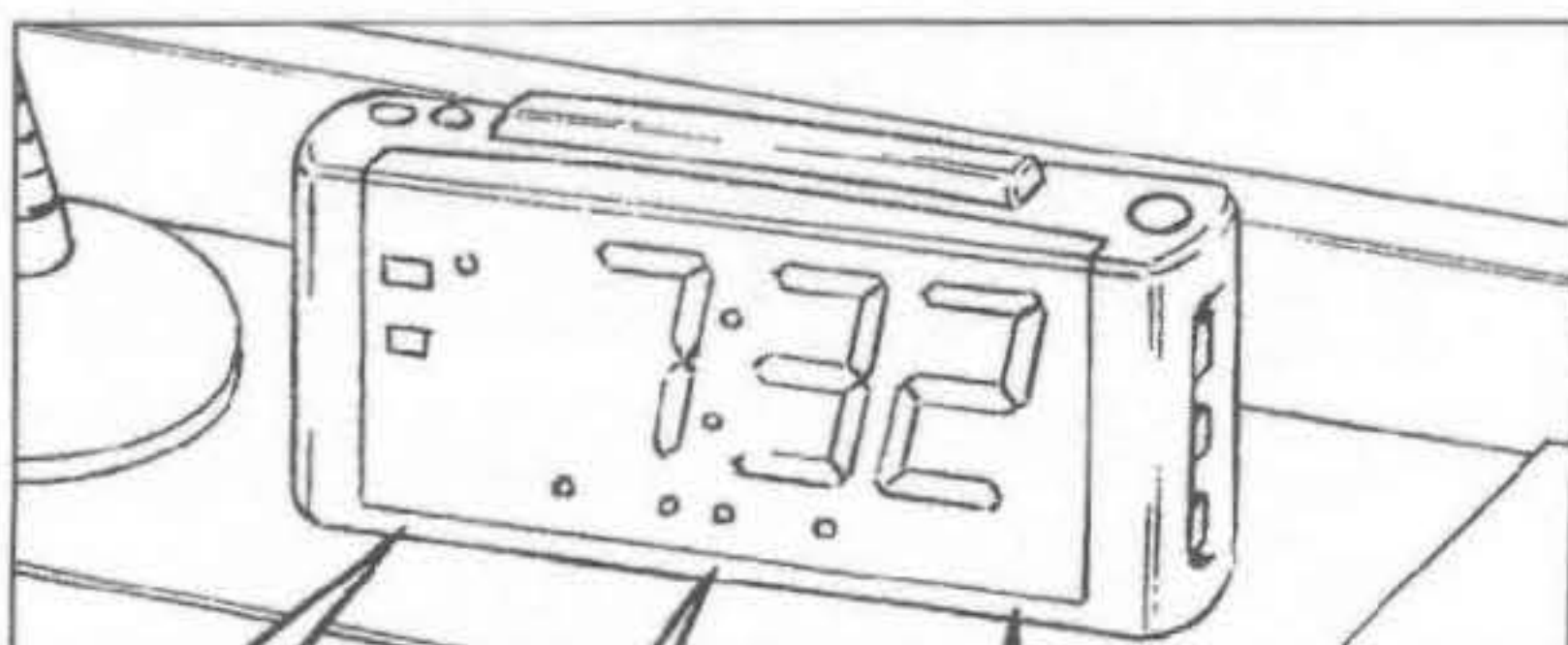
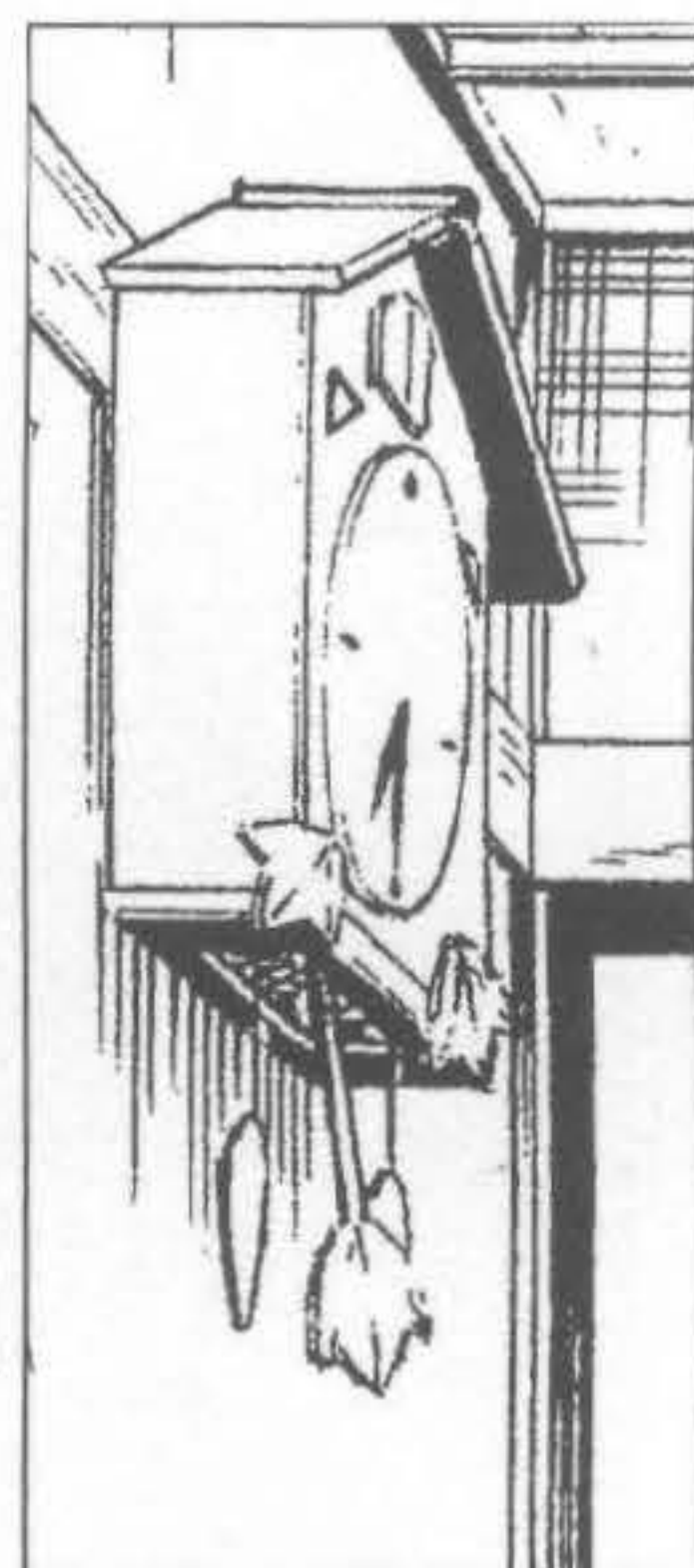
2 外景 时间表现

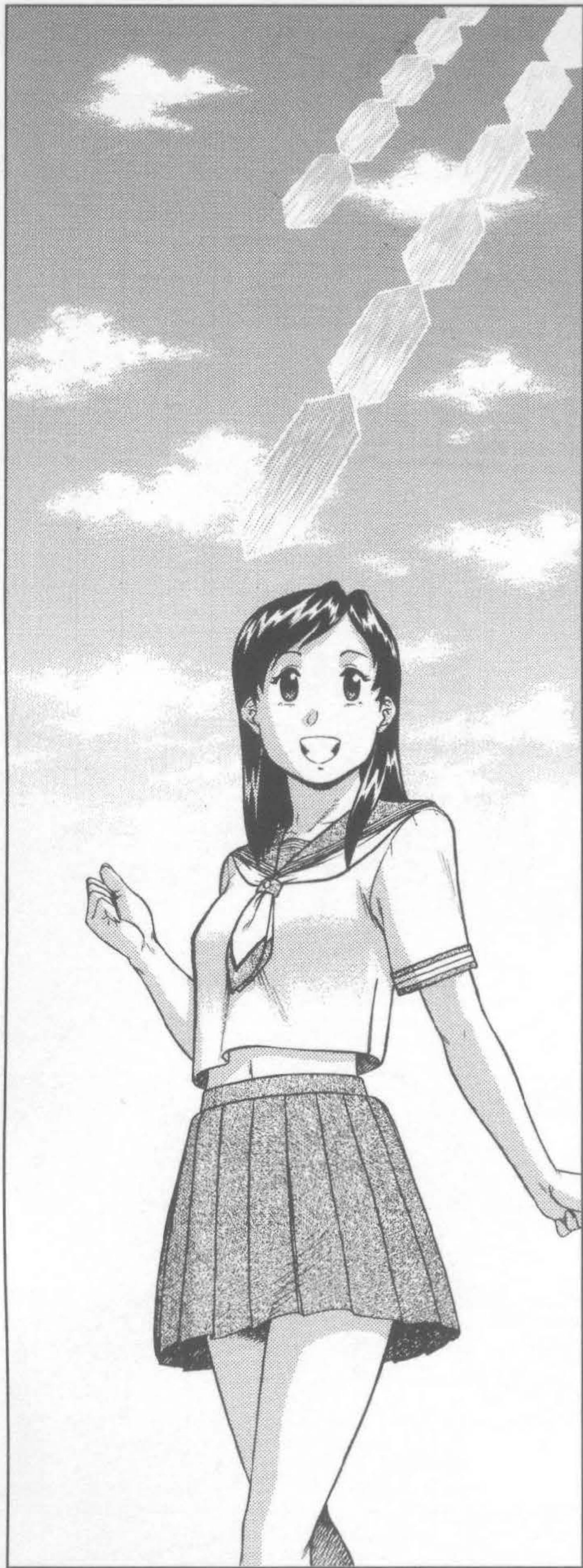
画上时钟

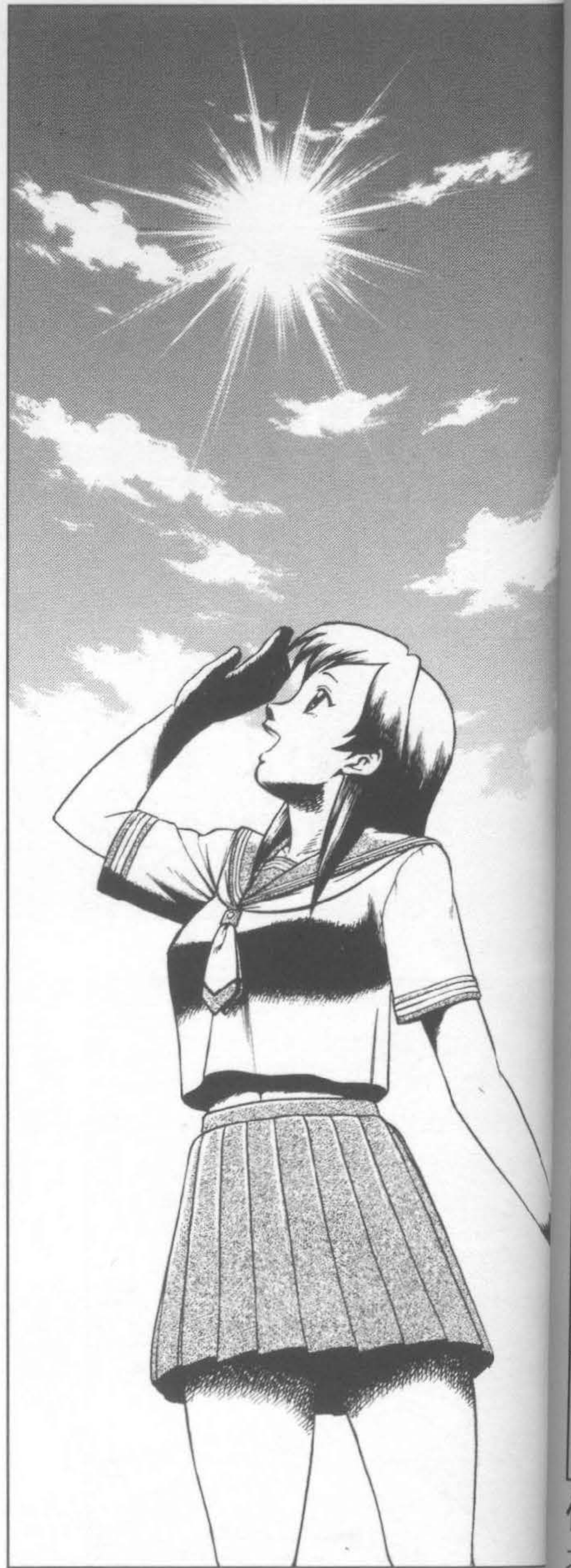
想表达时间时，背景中可以画上时钟。

吃饭场面。是早饭还是晚饭，通过食物可以推测时间。

街角。城市中
约会的地点等。

闹钟

描绘时钟的画幅

作为一个画幅，可以
只画一个时钟。

用天空表达时间

用太阳、光、夜空等表达时间。

早上

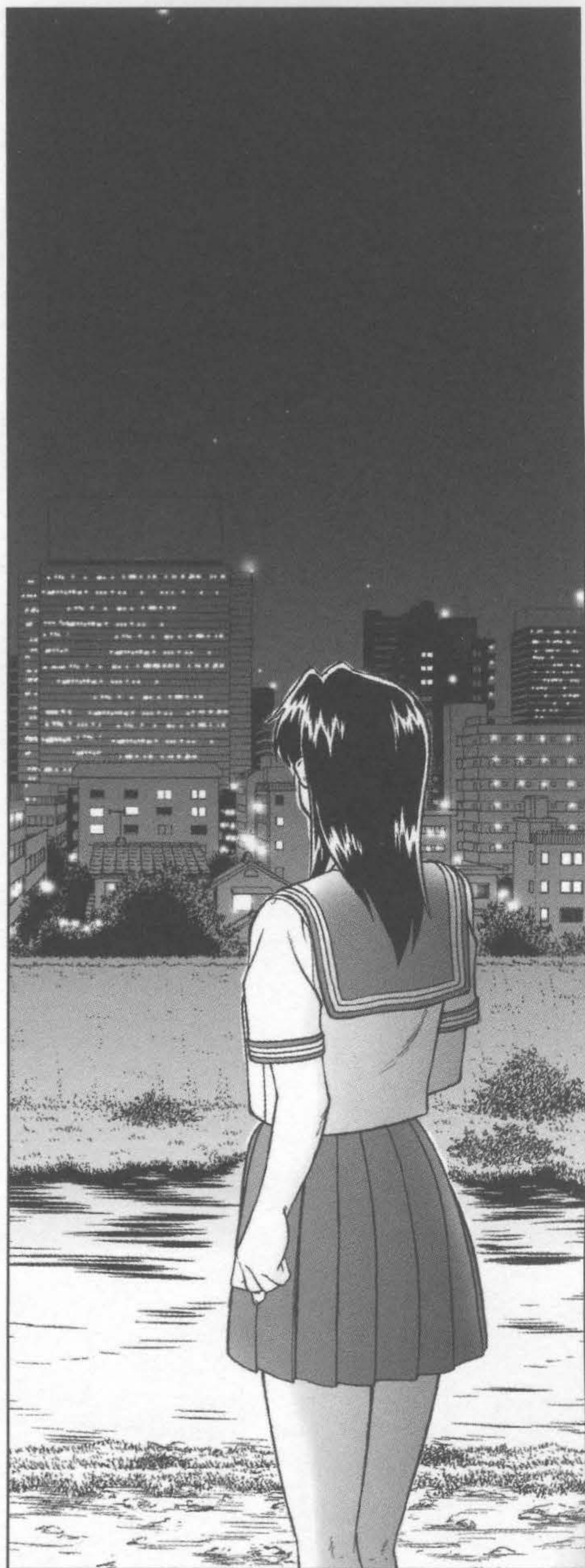
早上的光比较弱，所以天空使用渐变网。用刮网或修白画出六角形光线。

中午

太阳光比较强，天空用浓的渐变网。位于正上方的太阳用刮网或修白来表现。

傍晚

太阳…
了影…
方要…

傍晚

太阳画半个，要大一些。建筑物和人都有了影子。因为渐渐要到夜里，所以画的上方要用比较浓的渐变网。

夜晚

粘贴渐变网。建筑物的窗户中要加上光（打上修正液）。中间夹杂黑色无人窗户。

作为舞台的建筑物风景

白天

线条画

房檐下加黑，朝一个方向画上阴影

天空贴上网点纸，擦掉颜色给人晴空的感觉。

黑夜

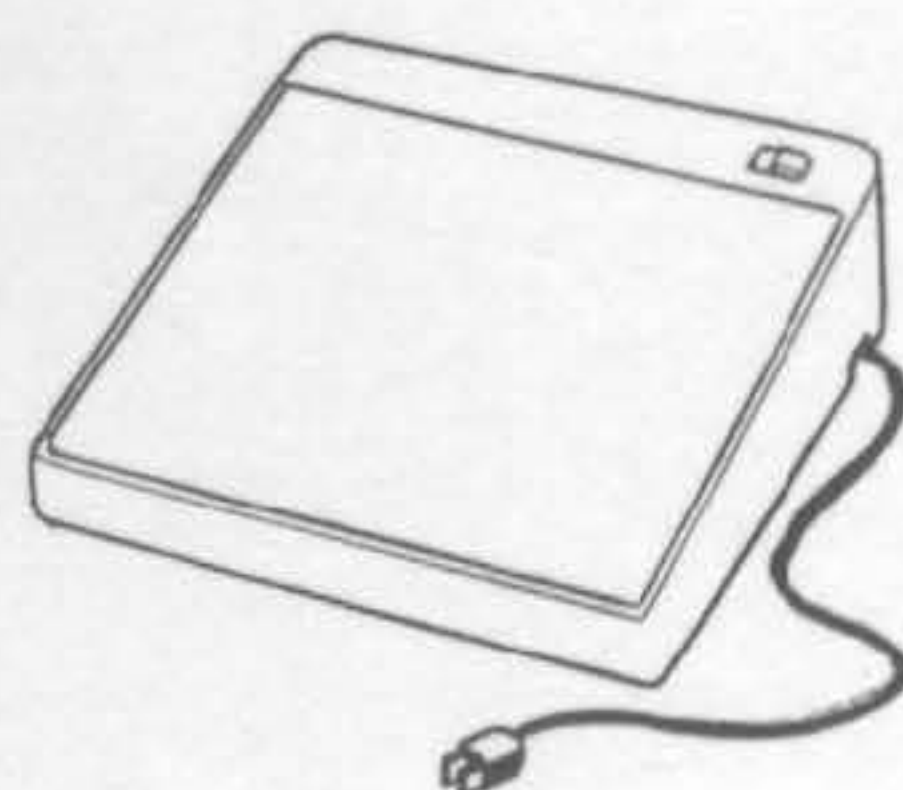
房子保持白天的颜色，只把天空变黑就可以了。不要因为是黑夜而贴过多的网点纸。

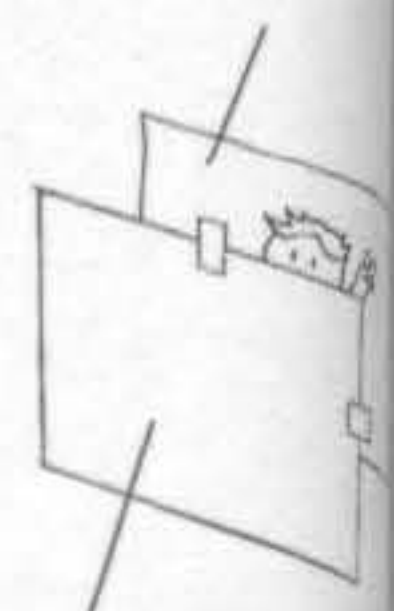
天空涂黑，下边贴上渐变网。如果把窗户也涂成黑色，则表示家中没人。

只把最上边的窗户涂黑，其他窗户揭下网点纸。利用修正液或白色网点纸表示光。

利用拷贝台画背景的实践练习

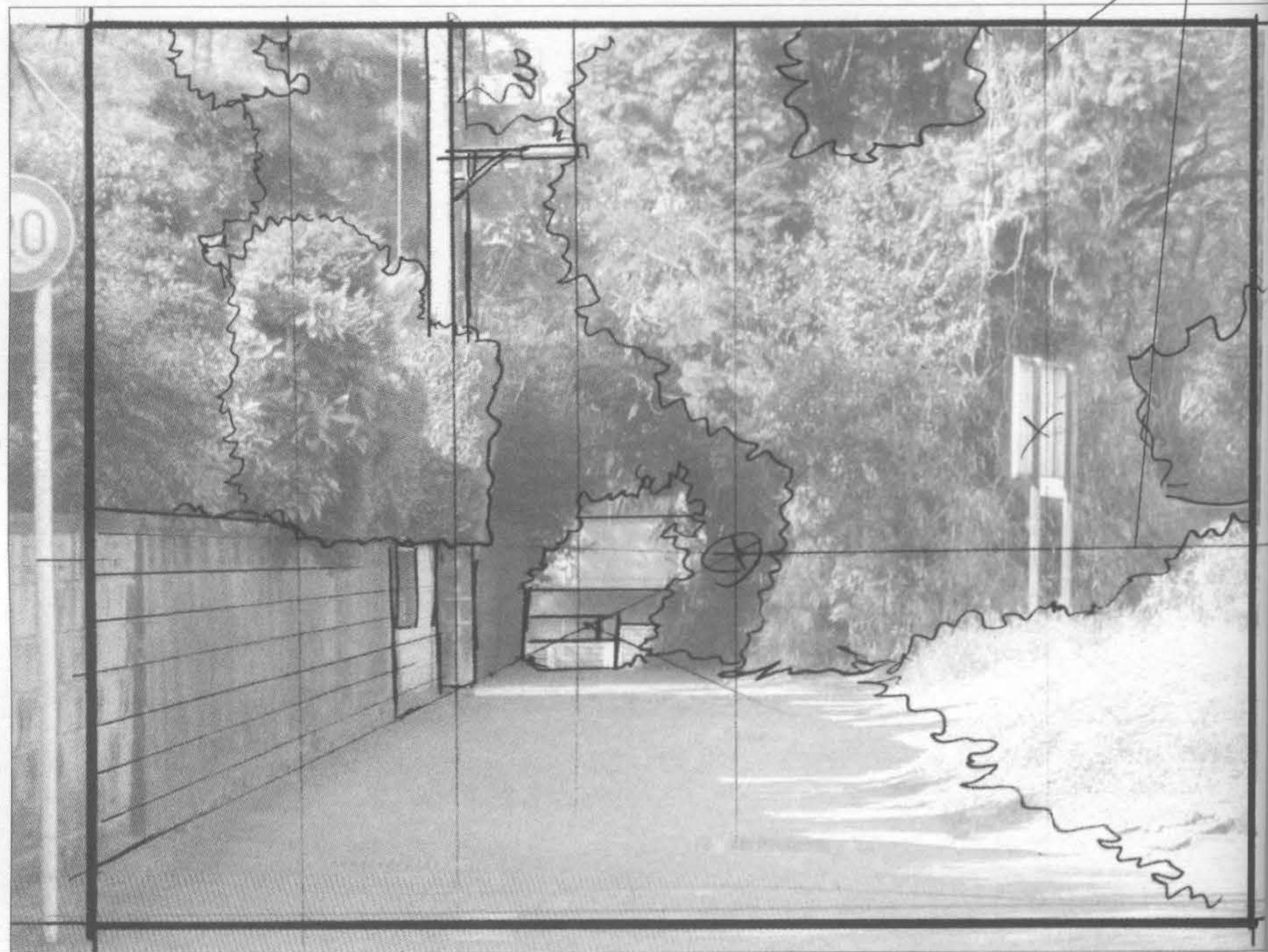
下面学习用拷贝台画背景的步骤。

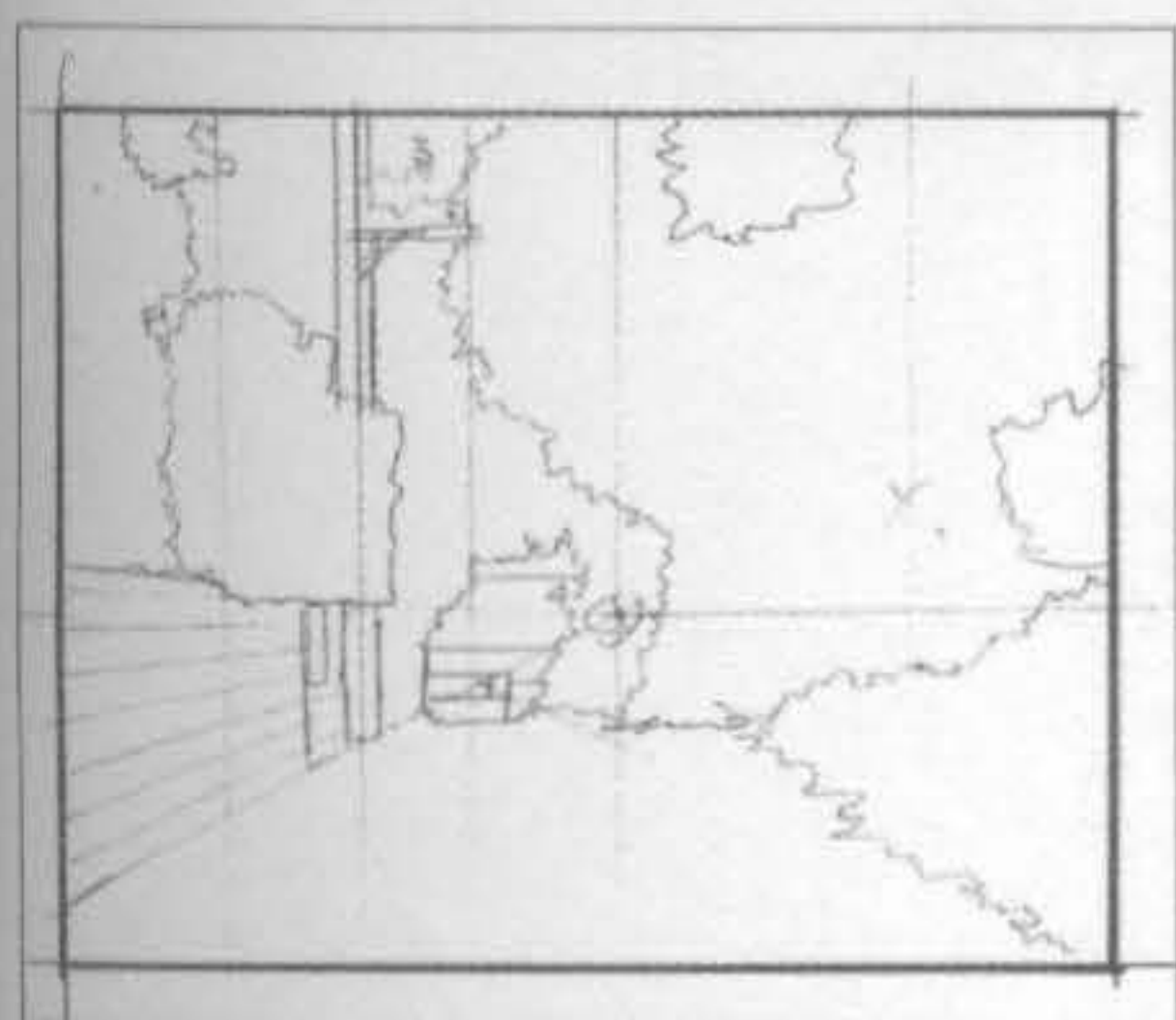
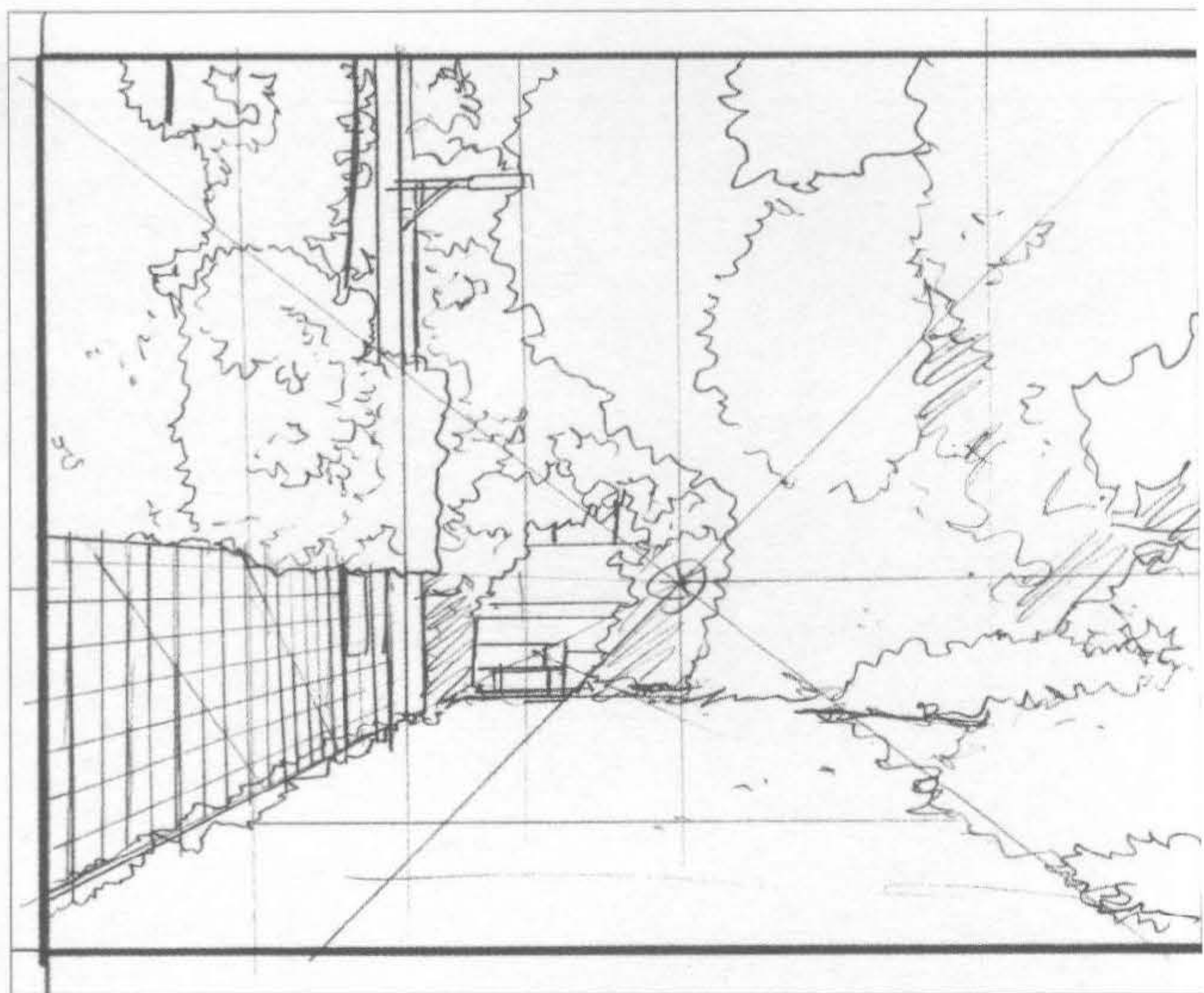
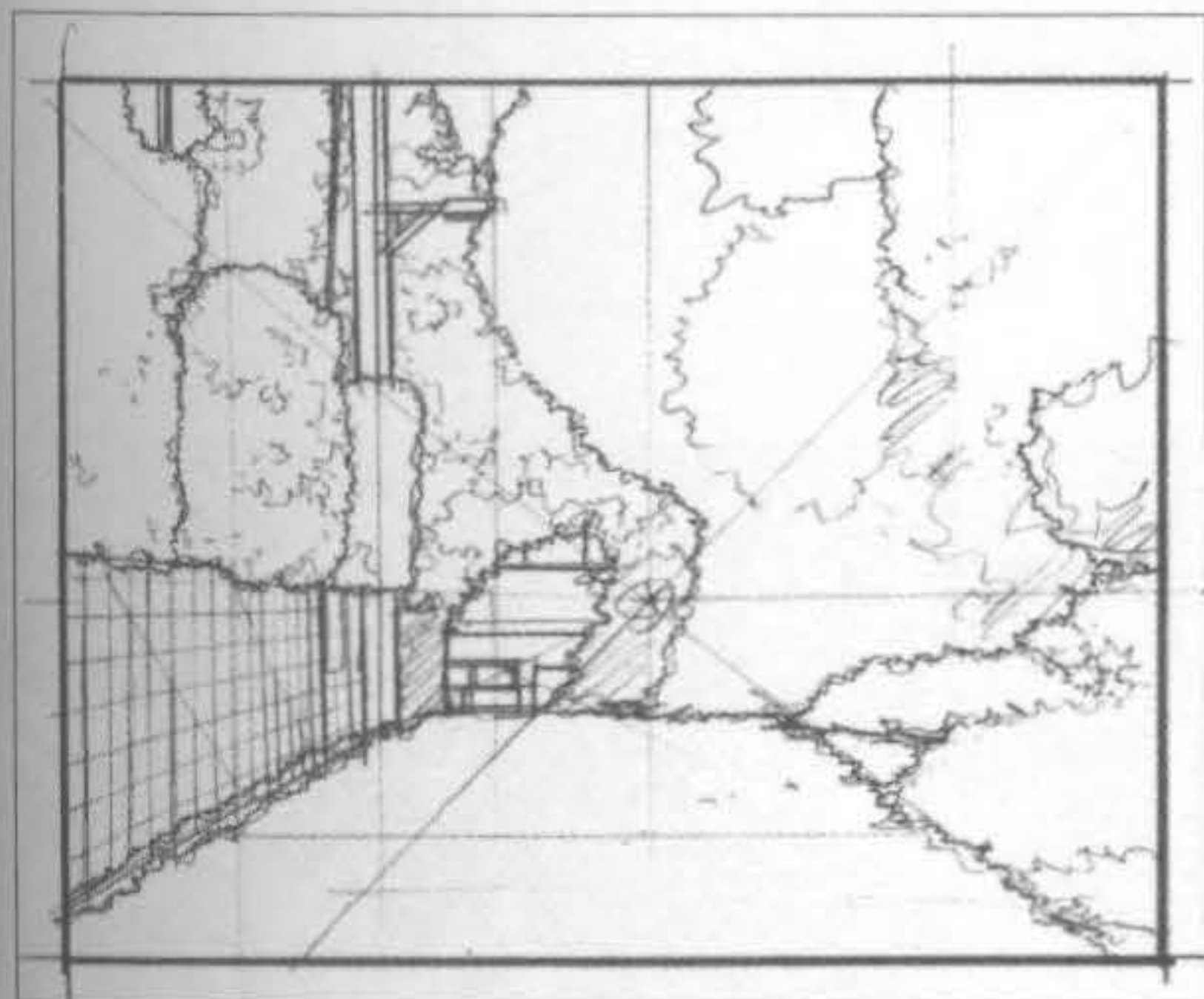
自己拍的照片。用复印机放大成需要的大小。

拷贝台。把照片等放在稿纸下边，可以边描边画，非常方便。

照片或图

原稿用纸

必要的部分用铅笔标记出来。

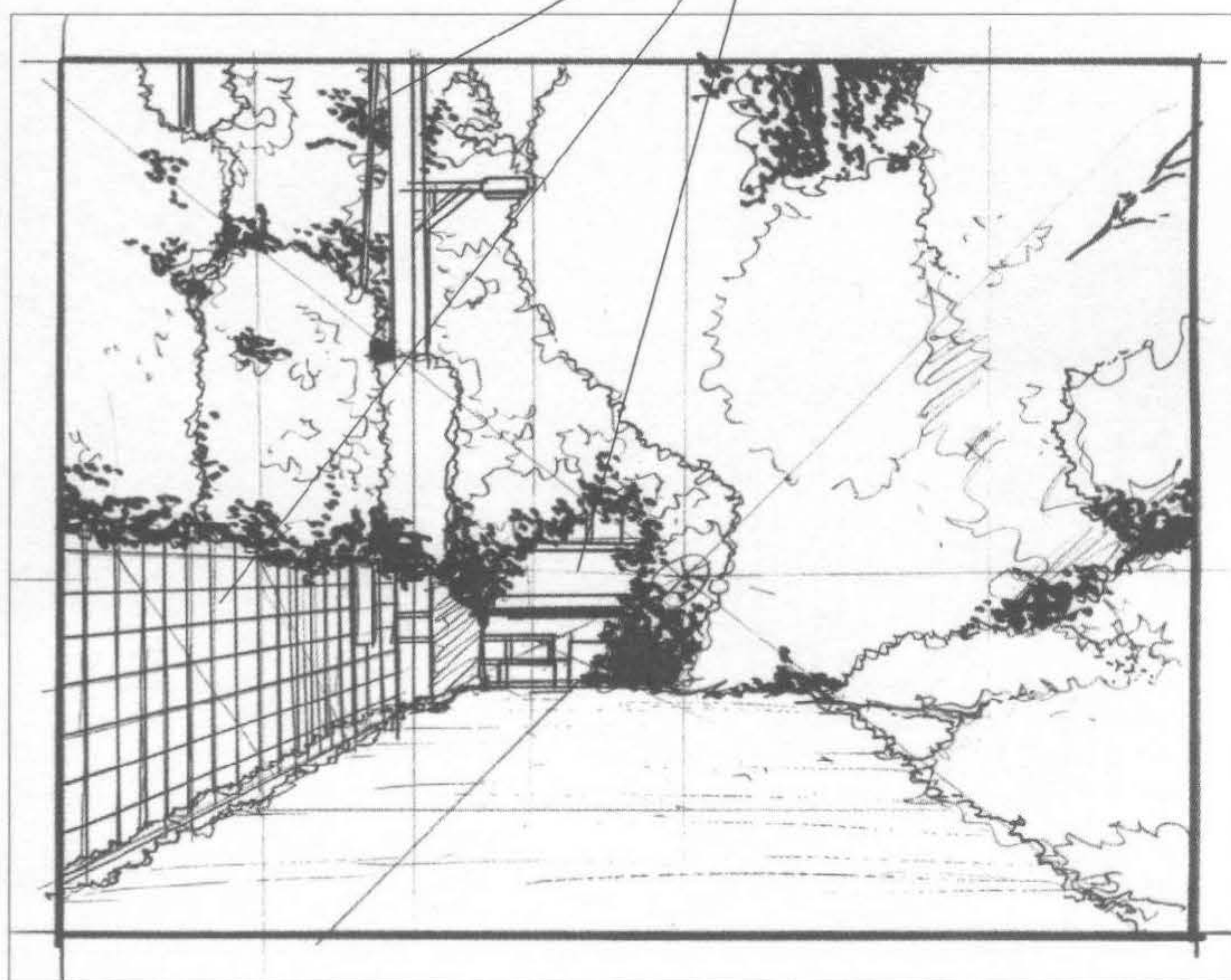
画上垂直线和水平线。

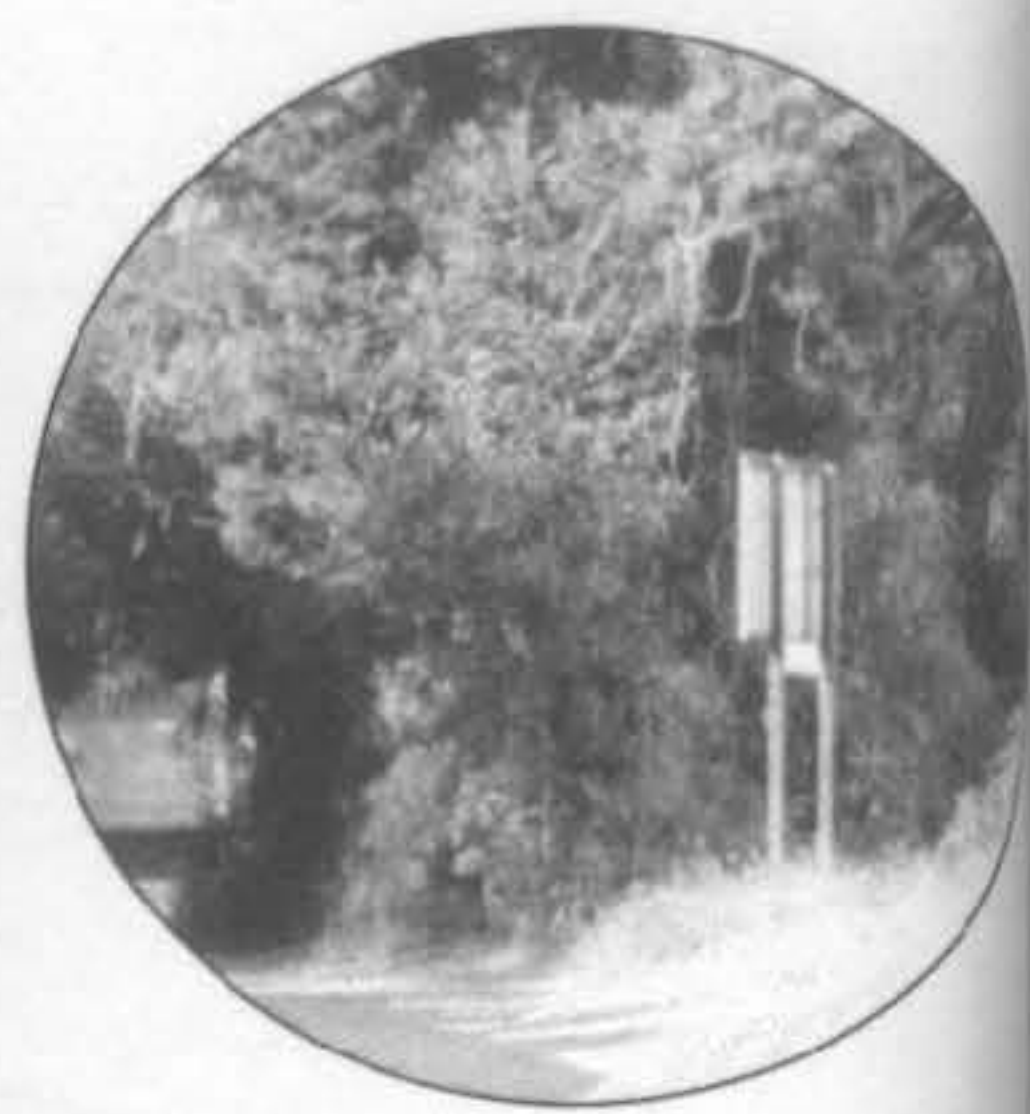
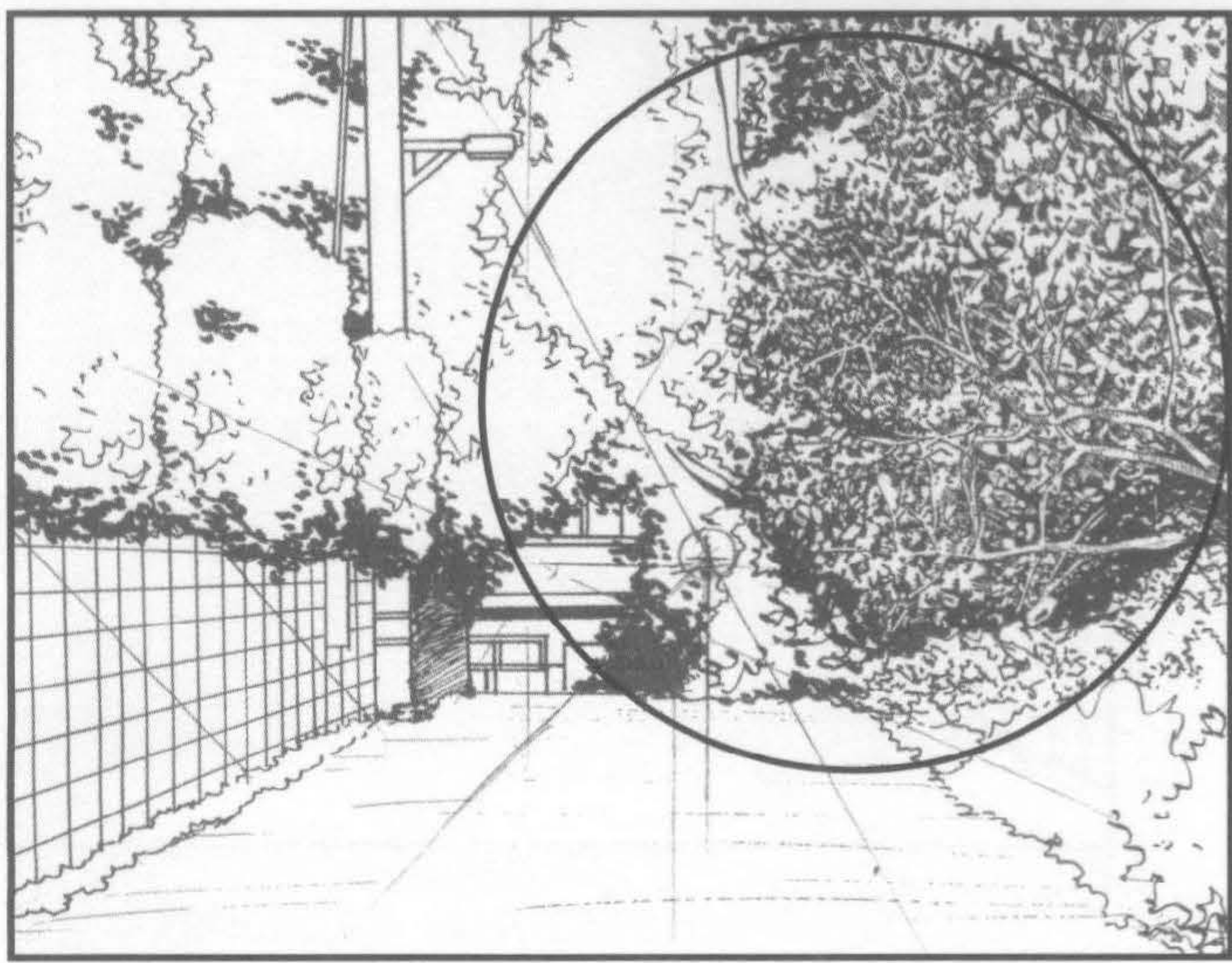
① 草稿：画出轮廓线

树木部分、暗的部分、明的部分，画出每大块的轮廓。道路、墙壁电线杆等用直尺。广告牌不需要，所以不用画。

② 完成草稿

只有轮廓线的原稿

画出墙的整体，轻轻画出阴影的主要部分和地面的形状。

③ 草稿加工

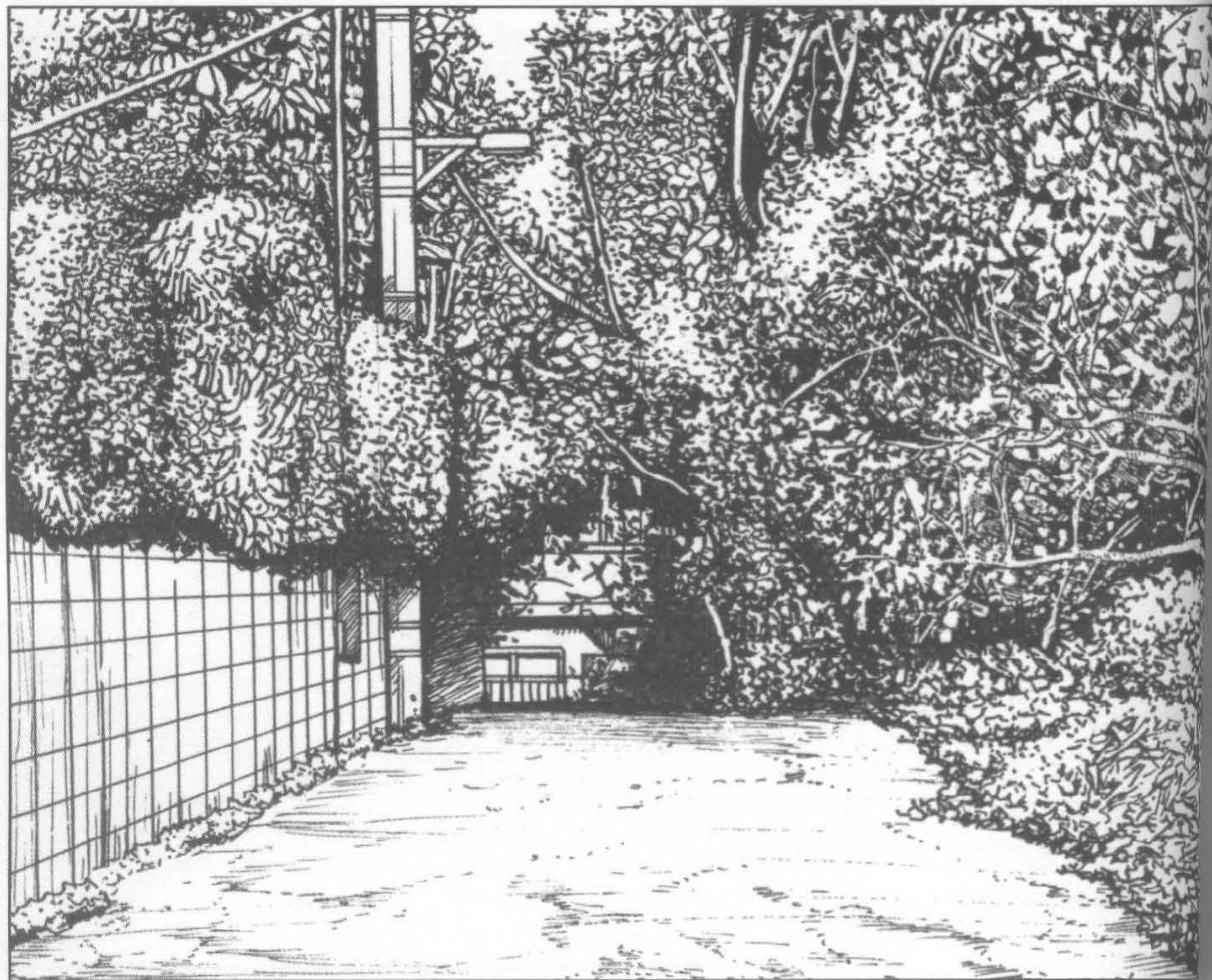
和草稿相同，从轮廓线开始勾线。

先从建筑物开始勾线，使用直尺。

涂黑。最暗的部分用毫米笔画，叶子部分打上点状。

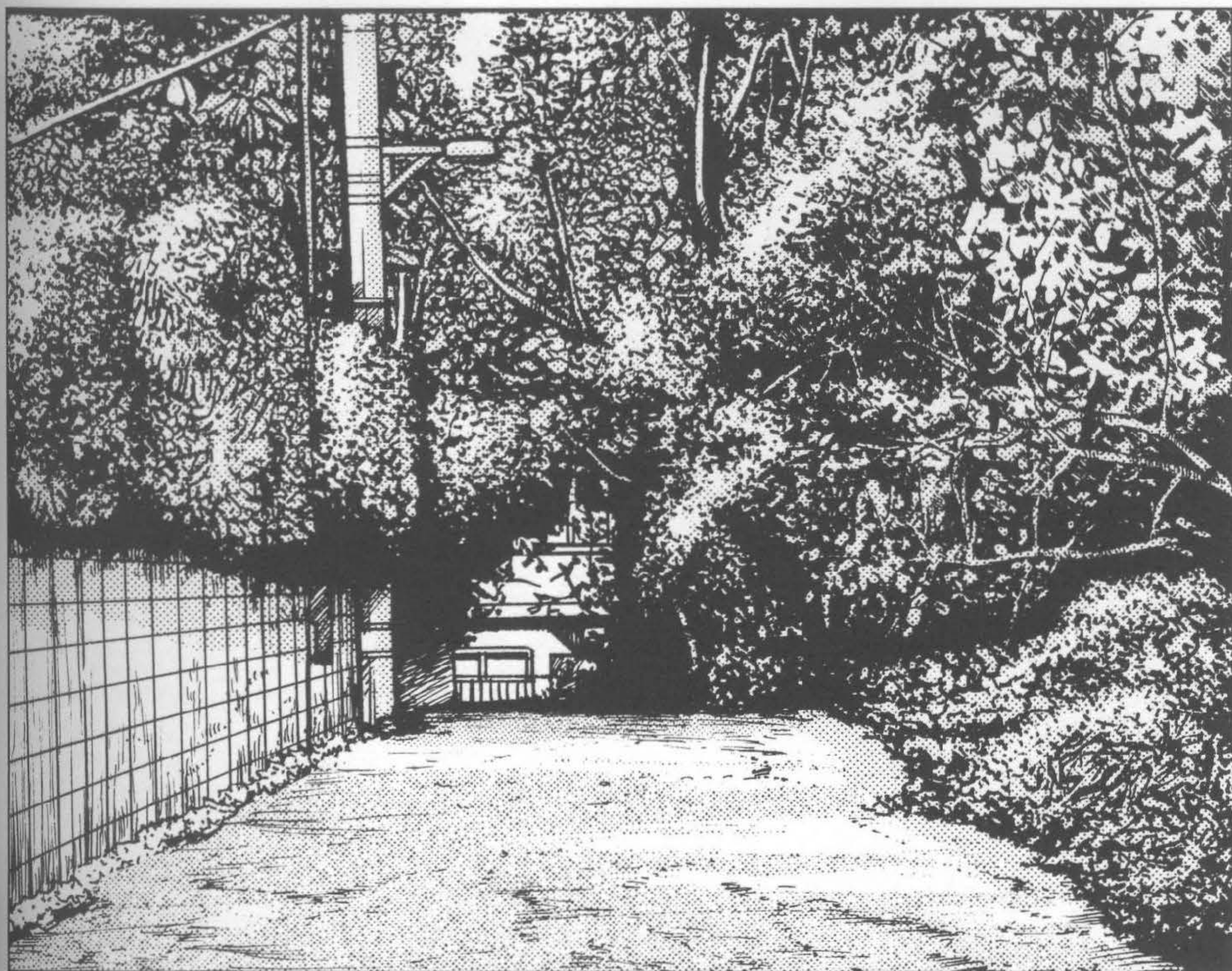
④ 添加

背景没有必要完全忠实于照片。如这里想强调树木的茂盛，因此去掉了广告牌，地上的草也画得更加茂盛。

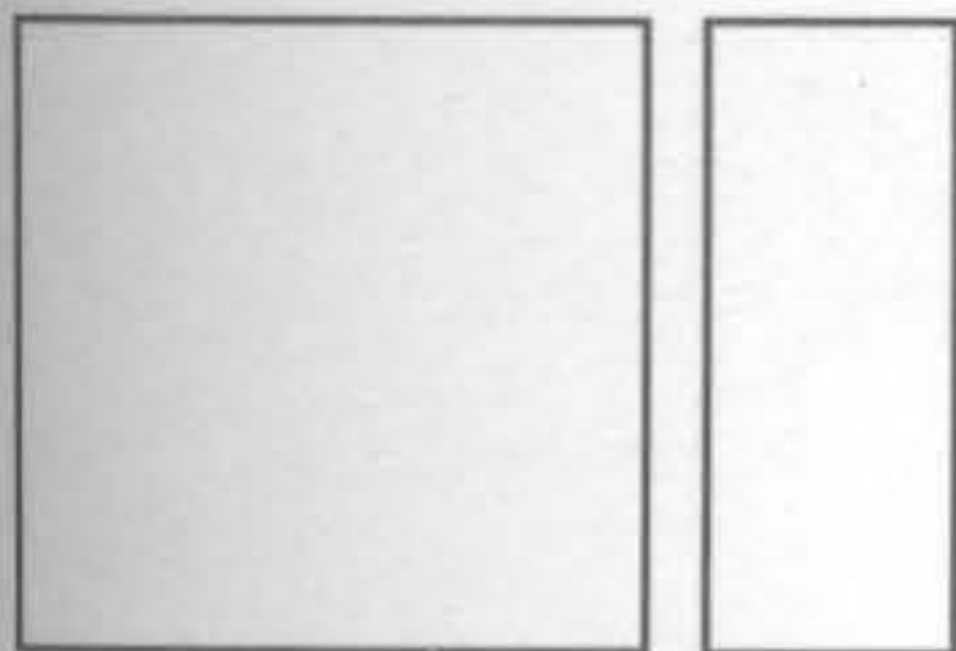
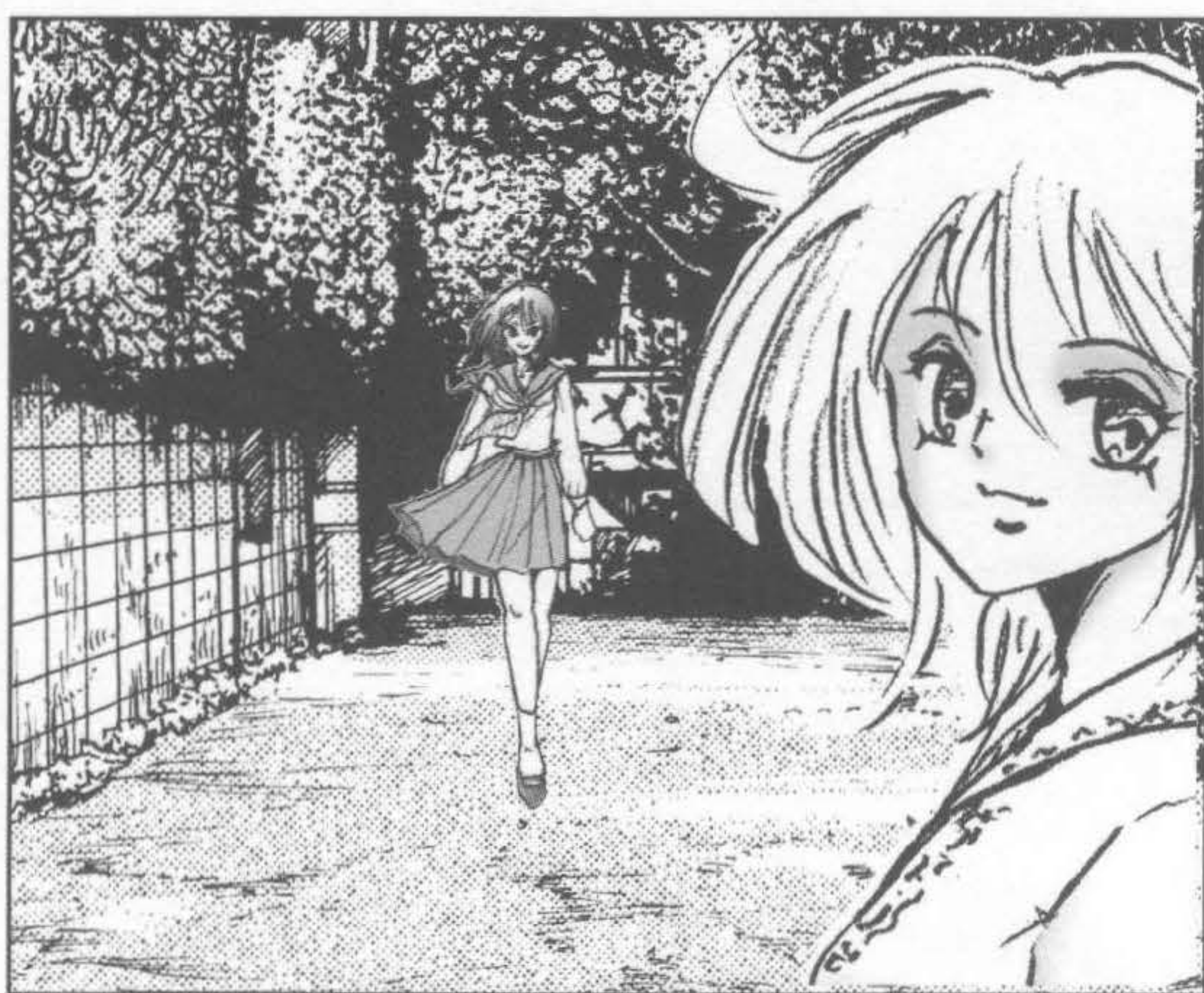
逐块进行添加。

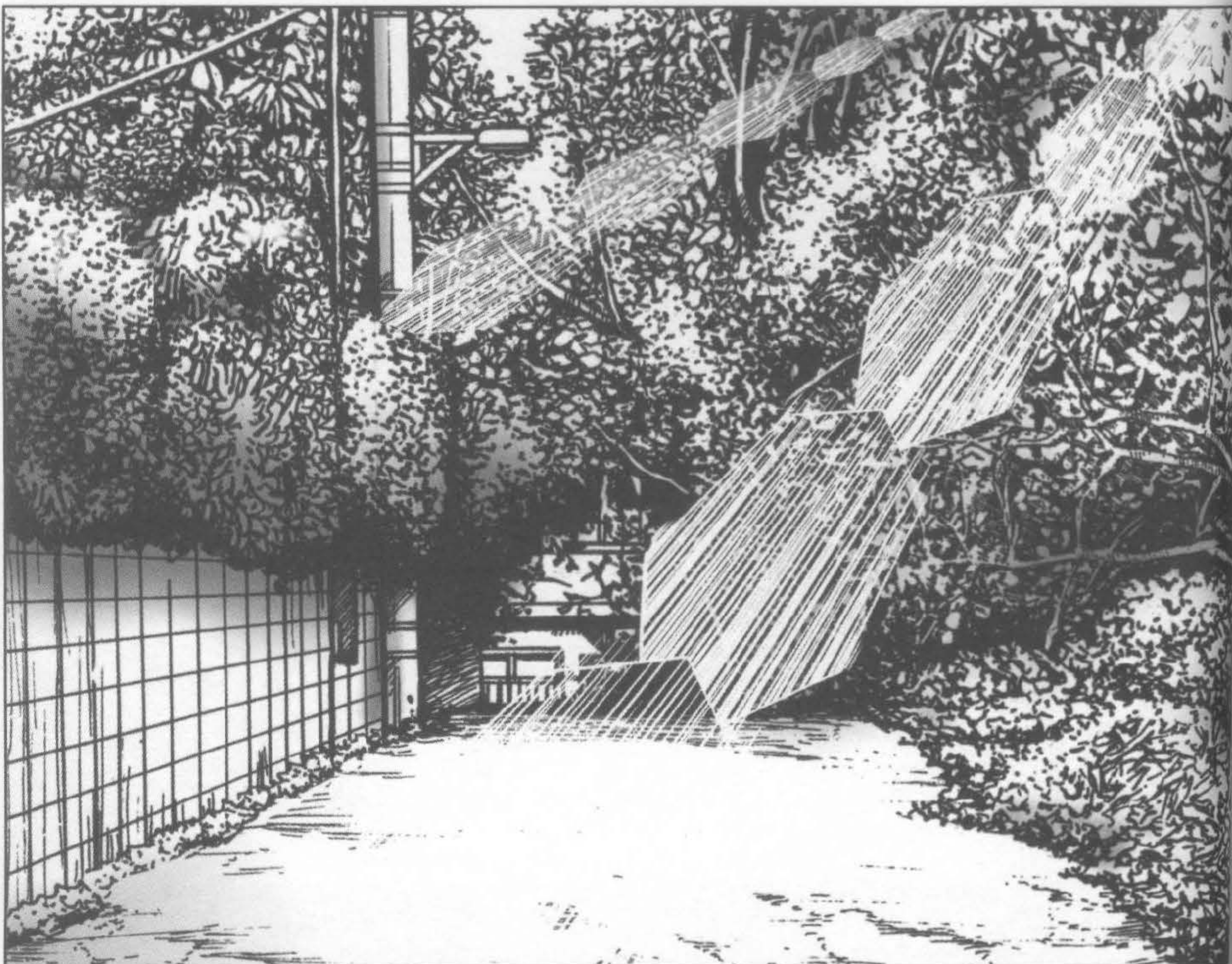
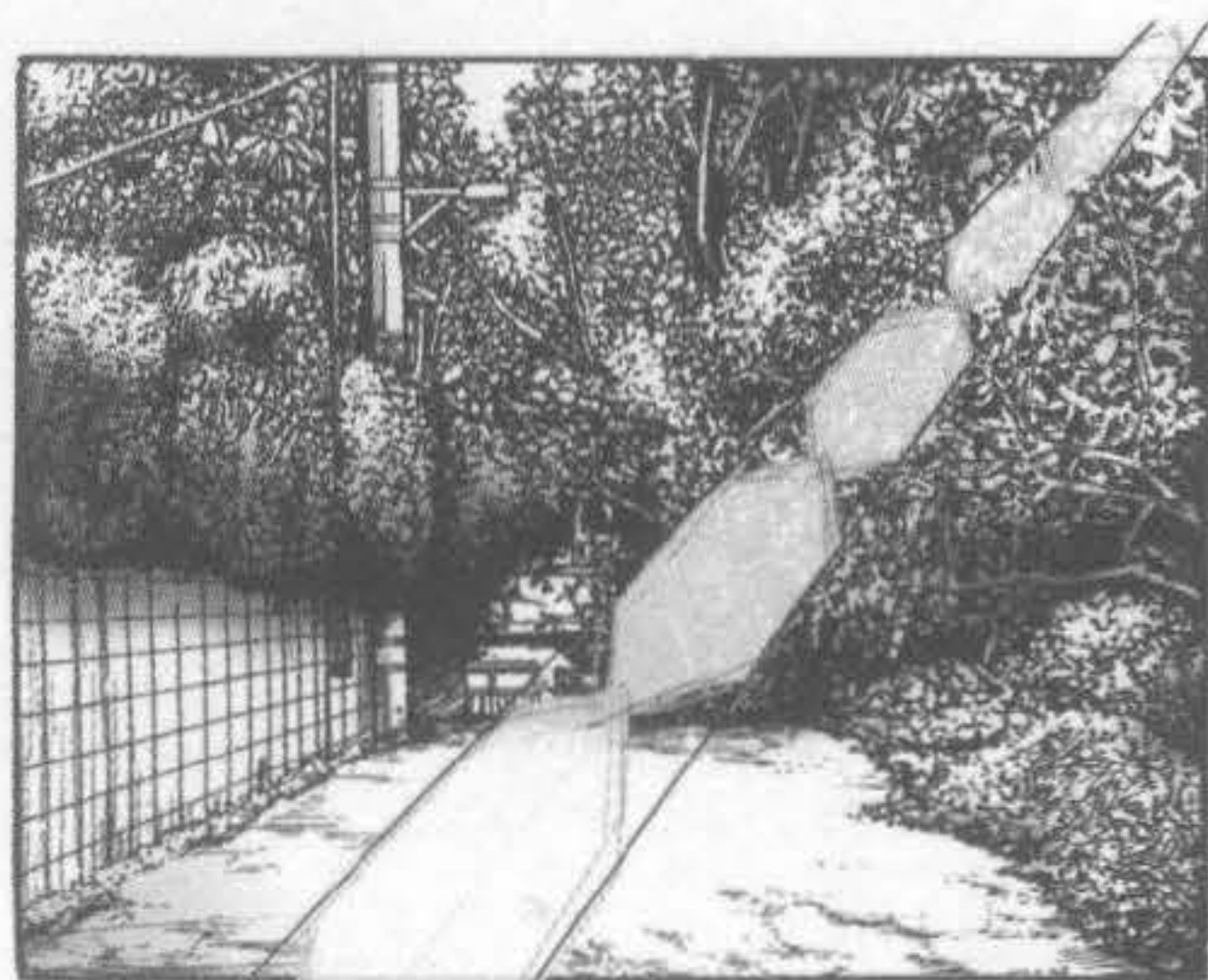
⑤ 勾线・添加完成（线条画完）

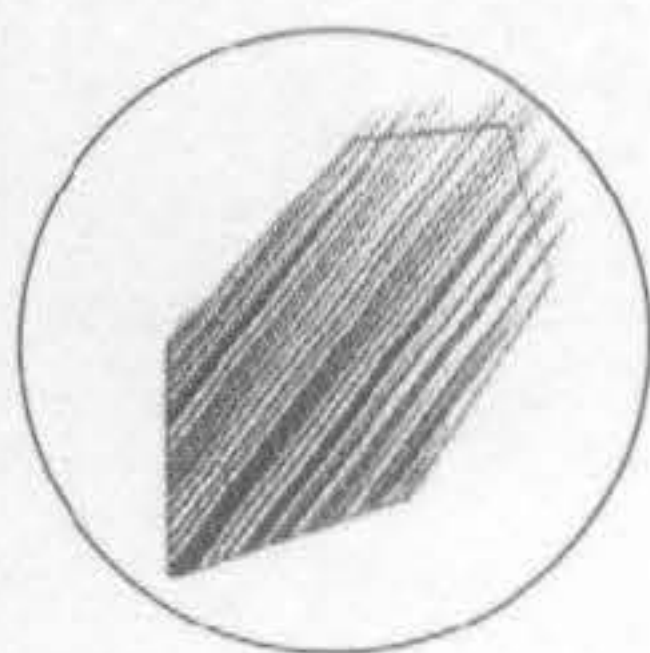
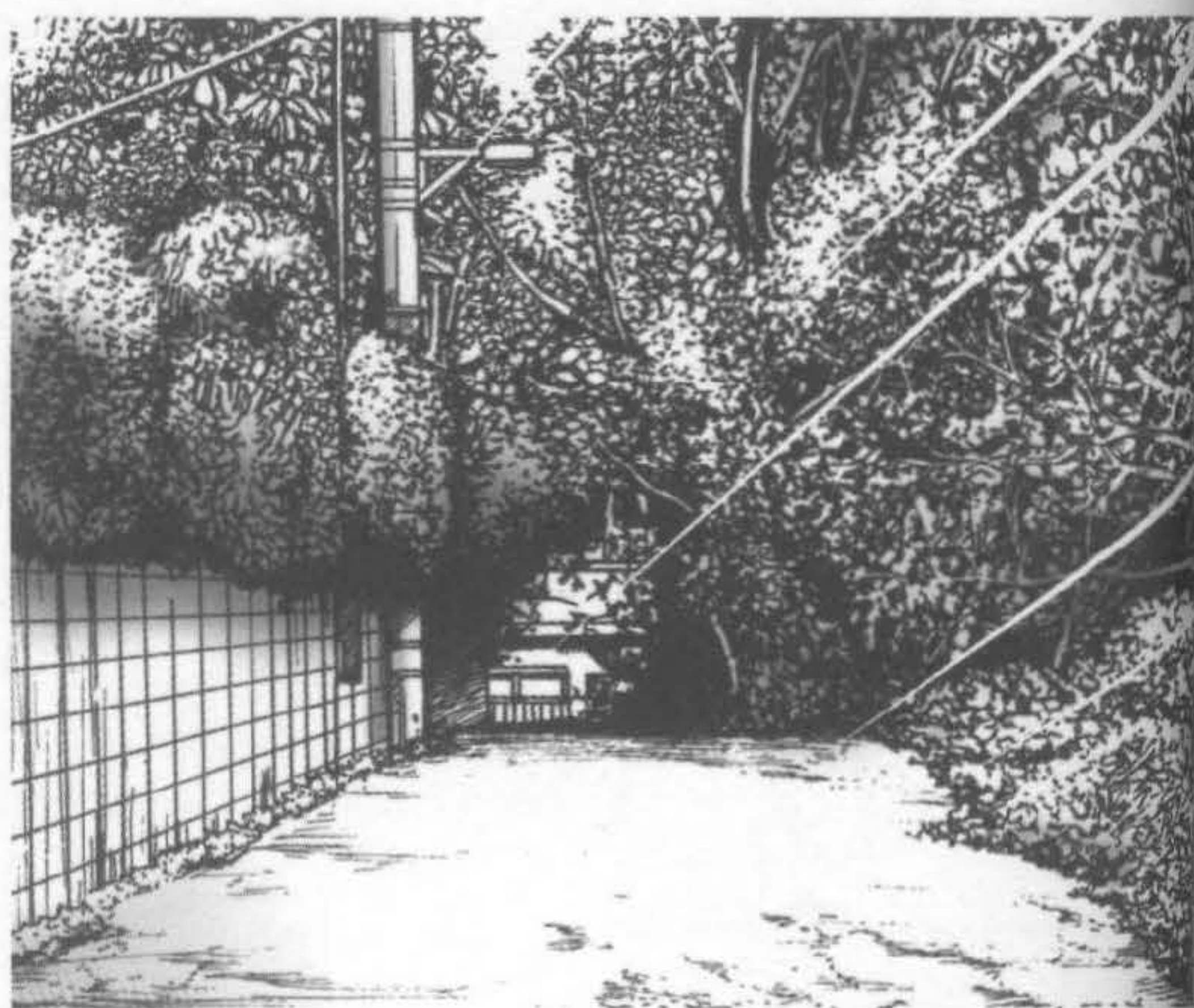
6

实

作为
大小
进行

⑥ 画完·完成

使用网点稀疏的网点纸。随意刮网几处，完成。

实用例　如果同一个场面要用几次，可以在线条画完以后复印几份贴在原稿上，这样可以用很多次。

作为说明卡片。复印成合适大小贴在原稿用纸上，然后进行网点纸处理。

作为人物背景。在复印的背景上贴上人物画就可以了。

早上

树的上部比较明亮，下部比较暗，用修正液画上六角形光。地面部分擦干净些，这样给人比较明亮的感觉。

光越到下边越宽。

为了保证平衡，可以先将渐变网裁好再贴上去。

六角形的光。可以用笔蘸上修正液画。

简单型。用修正液画上从一方射
的早上的阳光。光线差不多平行
可以。

晚上

路灯灯光的表现方法。整体贴上渐变网，树的某些部分射入白光。

增加深度（涂黑），强调夜的黑暗。作为地点表现的一个场景，增强表现效果。

背景效果

可以说明状况，设计舞台。

通过背景说明状况

通过手表特写表现时间变化。人物后面的车可以起到说明状况的作用。

幻想背景的效果

把遗迹作为舞台表现。超越时空的空间想象，时间表现的一种。

总结

●背景就是舞台表现。向读者传达人物所在地点、时间和具体状况。

单一人物

夜晚的街道

奇怪的森林中

如果改变人物剧情……

木偶剧和漫画比较像。

第 3 章

印象深刻的场面设计

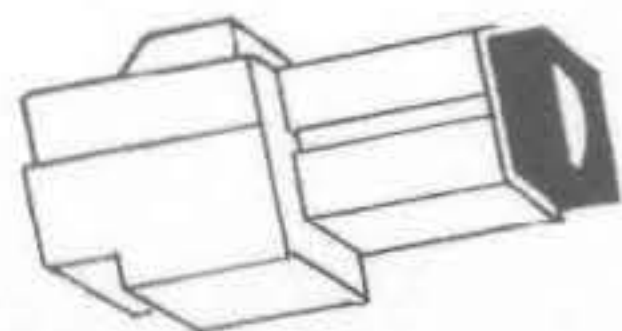
绘画表现的基本

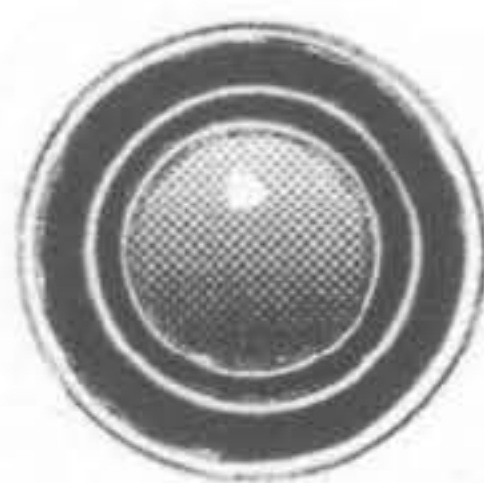
这里将学到角度选择、阴影表现、迎风飘动等绘画表现技巧。

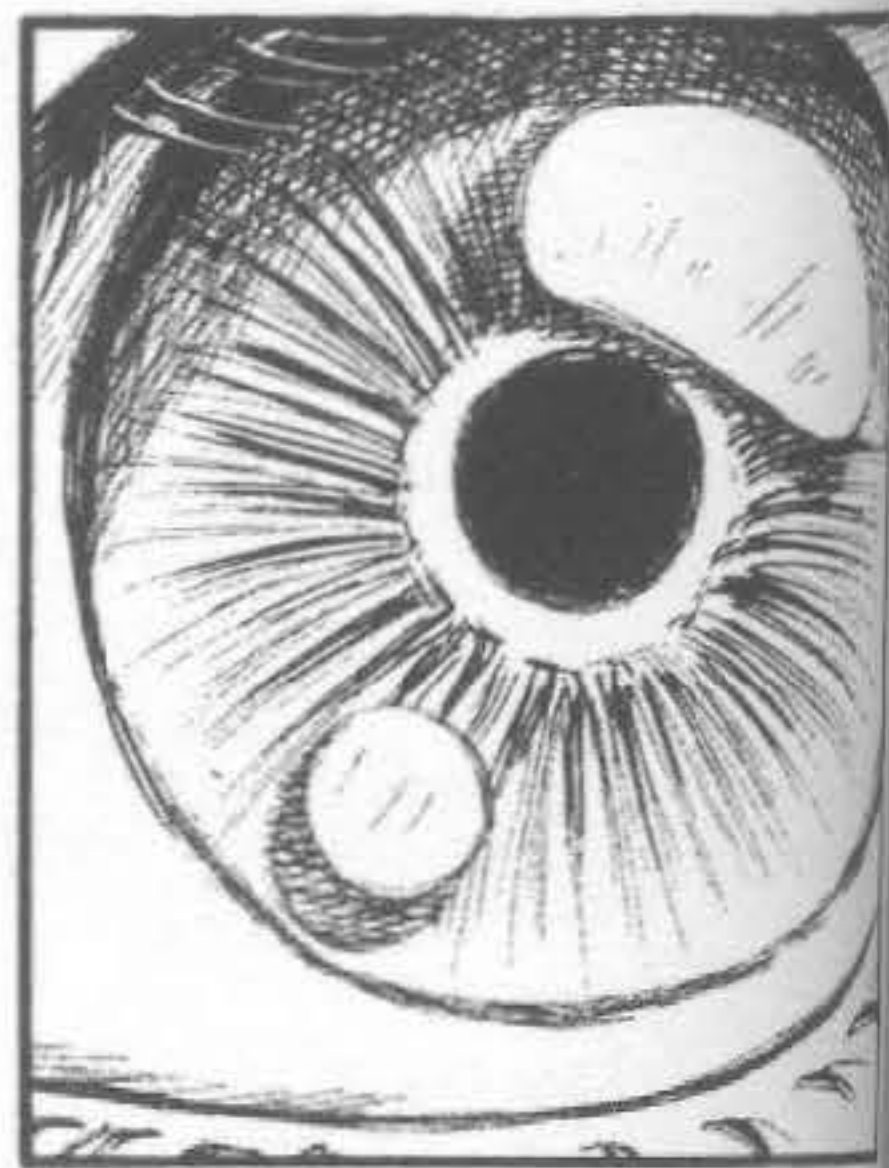
1 拍摄技巧

学习通过改变角度和特写提高表现效果。

通常角度的半身照。拍摄人物表演时的标准镜头。

特写。用于表现扣人心弦的演出和解说时的细节表现。

移动摄像机位置

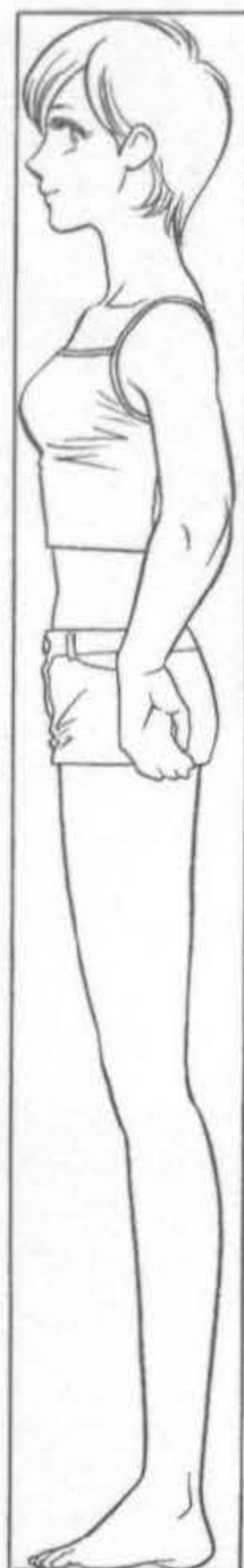
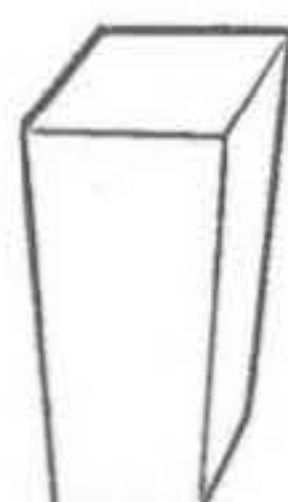
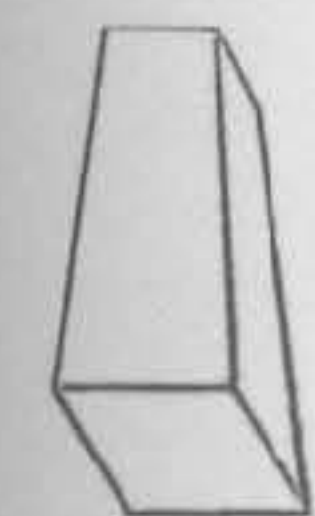
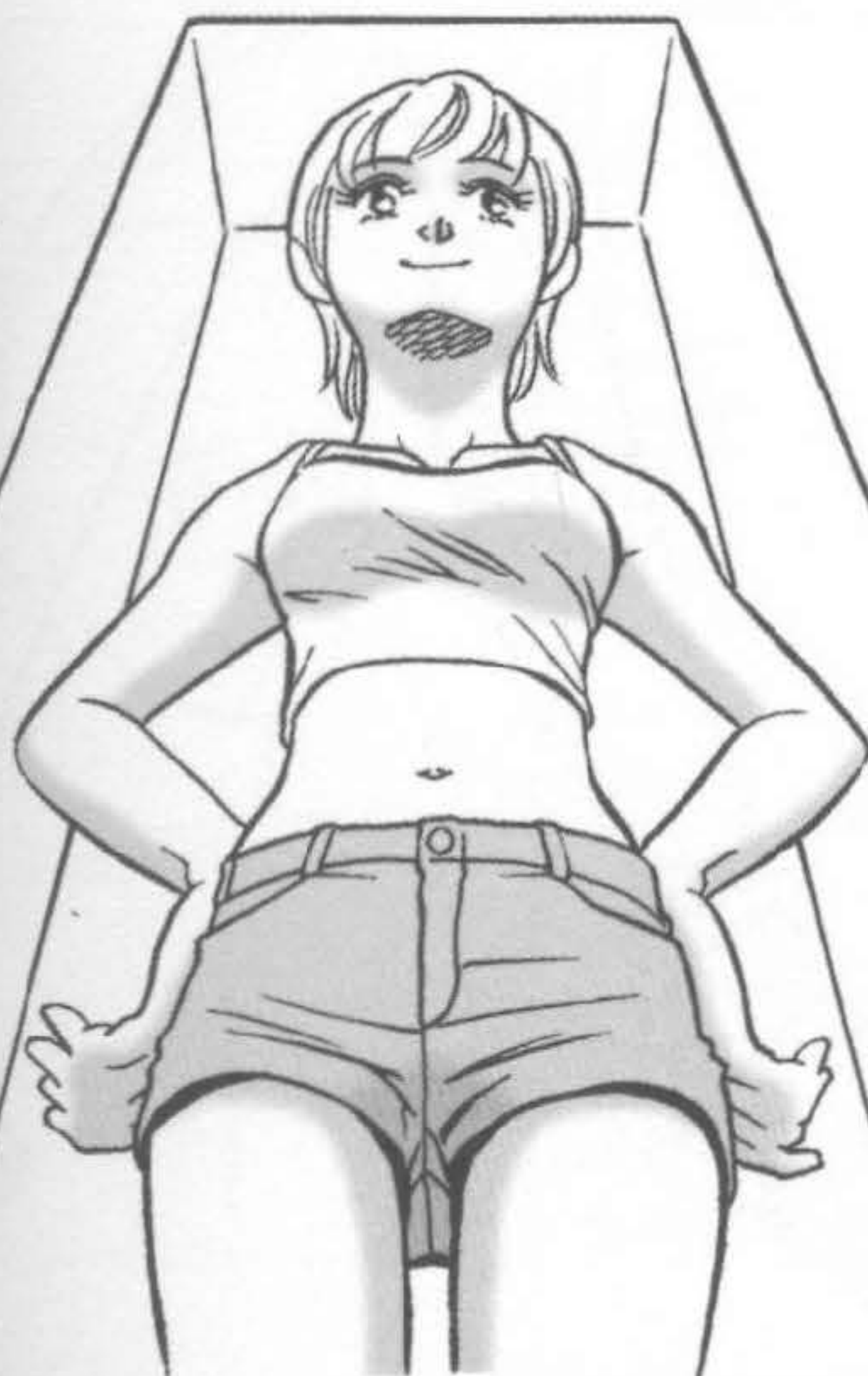
NG。超出拍摄画面的图。让读者难以明白的图要尽量避免。

推镜头

NG。镜头过于放大，不明白是谁的眼睛。没有说明的特写多会产生相反的效果，要多加注意。

展示方法·角度的基本

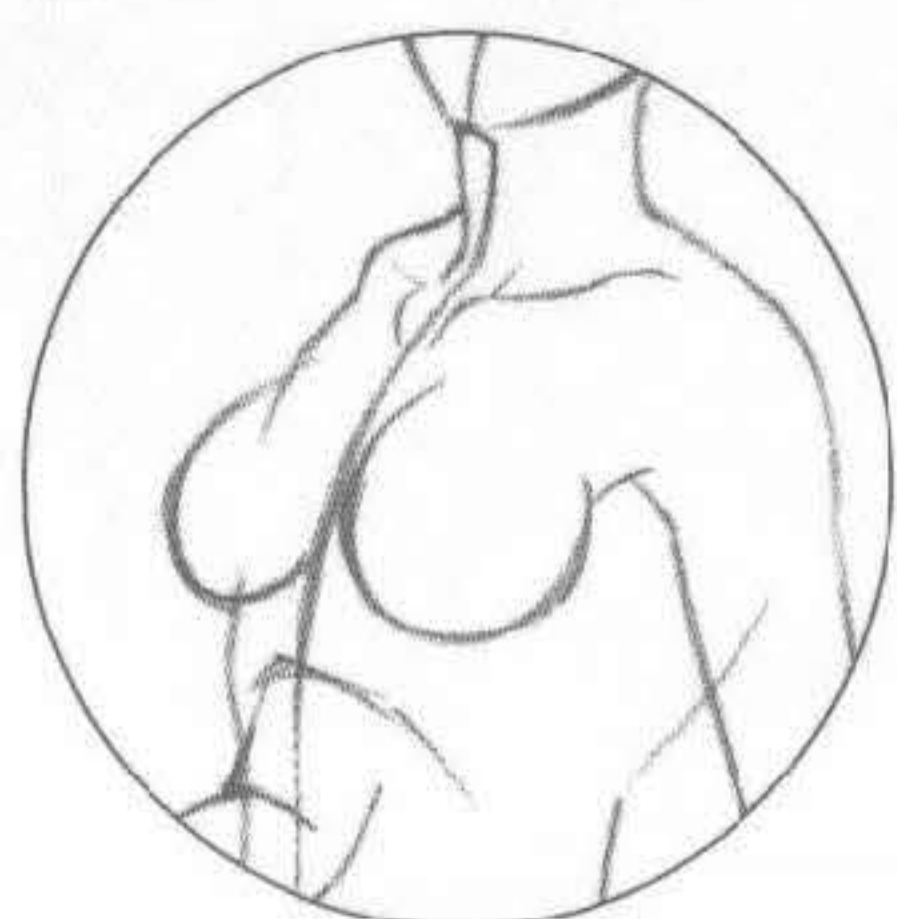
通过设置摄像机的位置来改变人物的展现方法。
一般有通常角度、仰视、俯视3种形式。

从上面拍摄
（高角度、俯视）

从正面拍摄
（通常角度）

从下面拍摄
（低角度、仰视）

从正面看
通常角度

从上边看
俯视

从下边看
仰视

通常角度

从正面两眼高度拍摄的角度叫做通常角度，是漫画中的标准角度。

挺胸行走

中心线画成弓形，就会给人昂首挺胸的感觉。

正确姿势是塑造帅气人物的条件

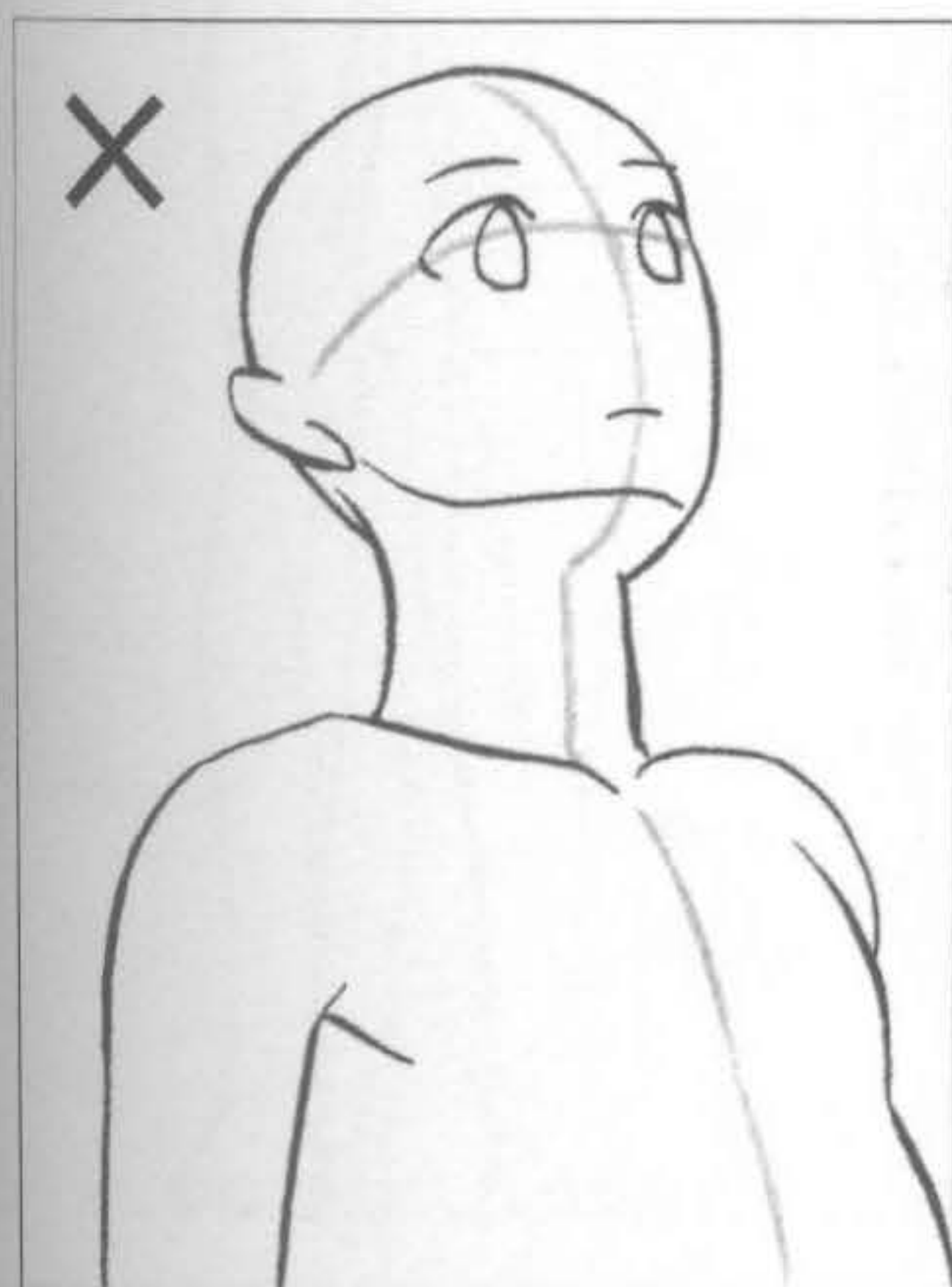
比起按照人类的实际样子来画，画出自己喜欢的帅气姿势更好。

×

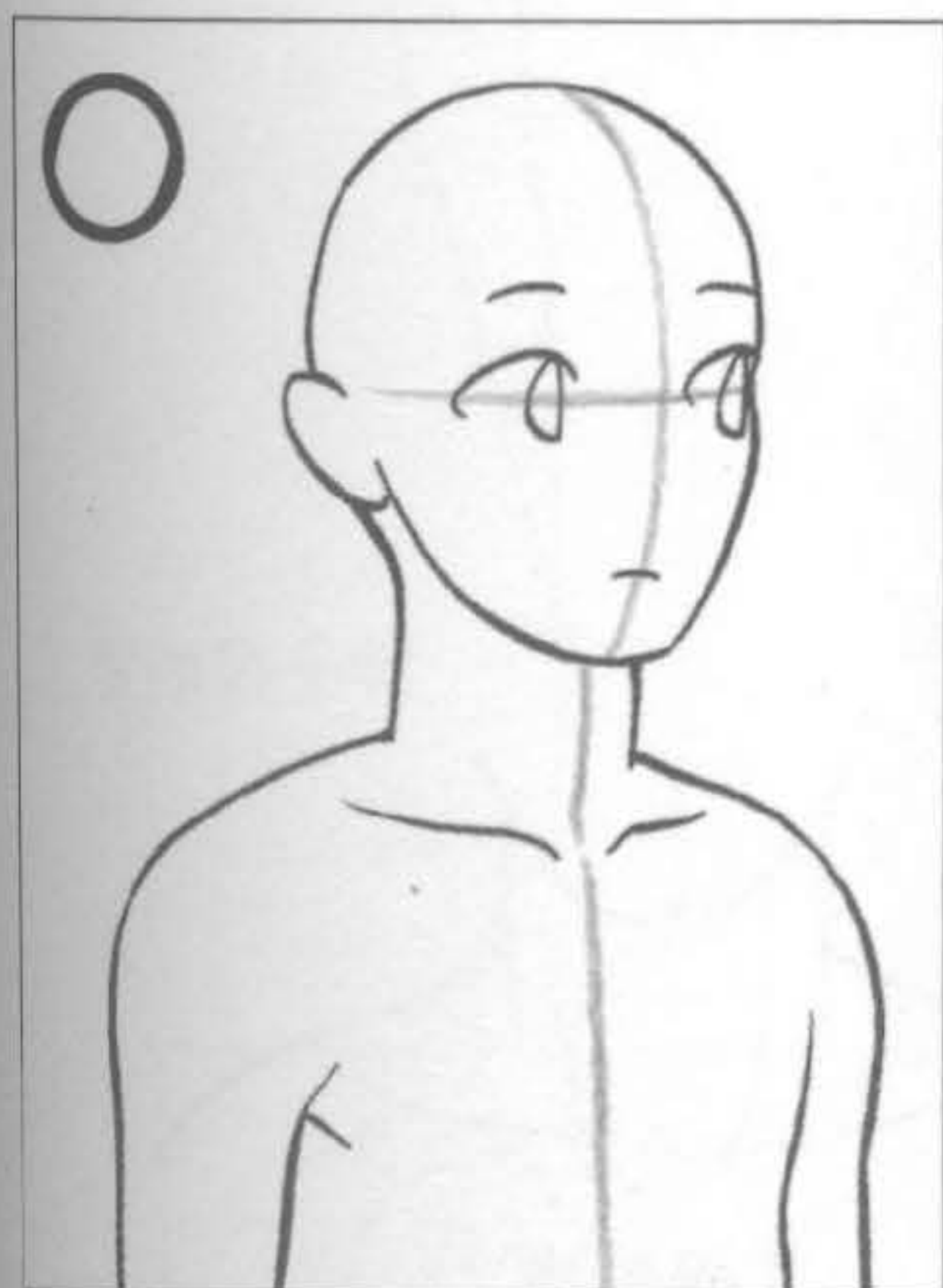
胸再挺直一些！

弯腰。姿势难看，给人一种卑躬屈膝的感觉。适合表现人物失望场面或正在找东西。

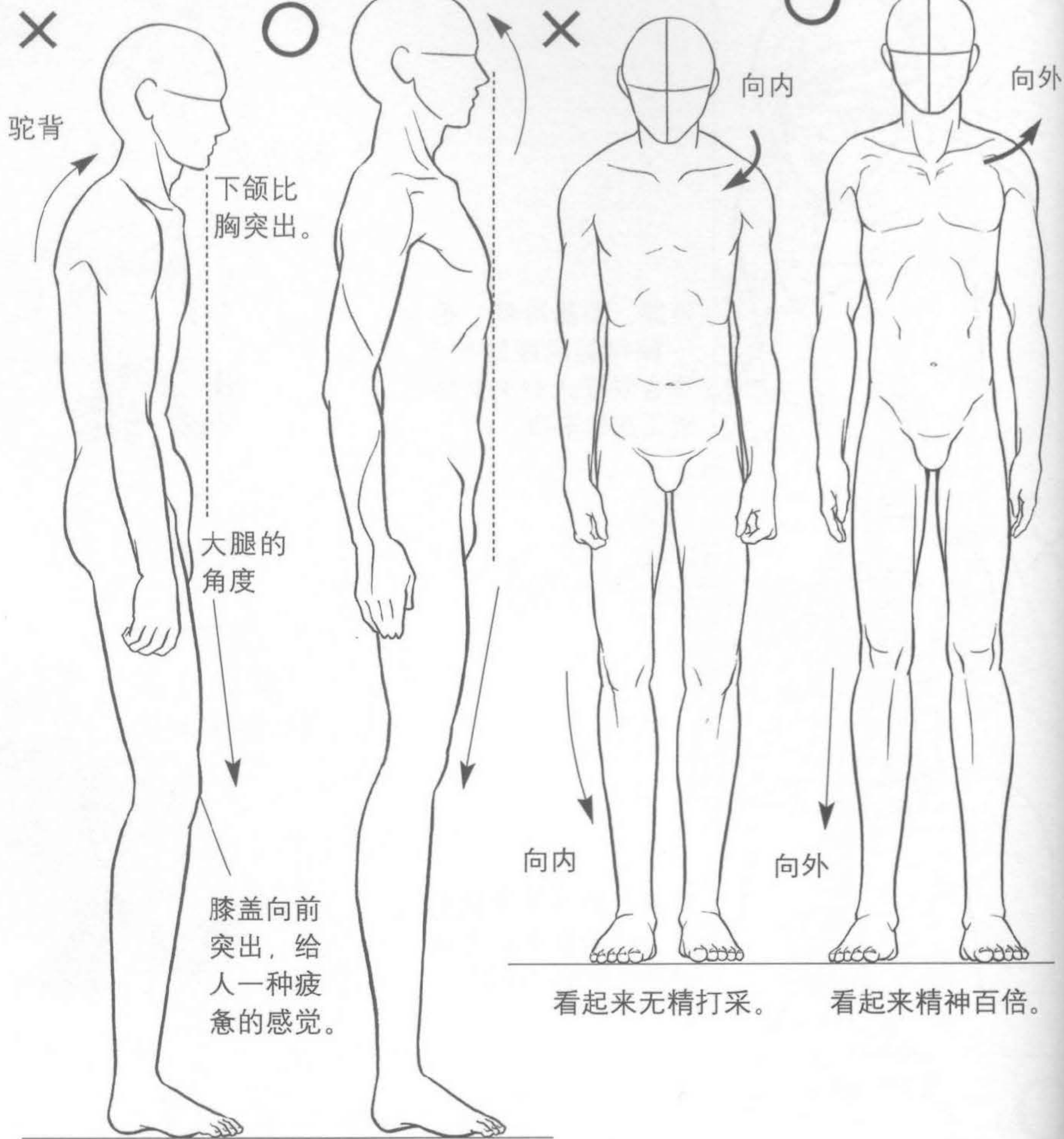
×

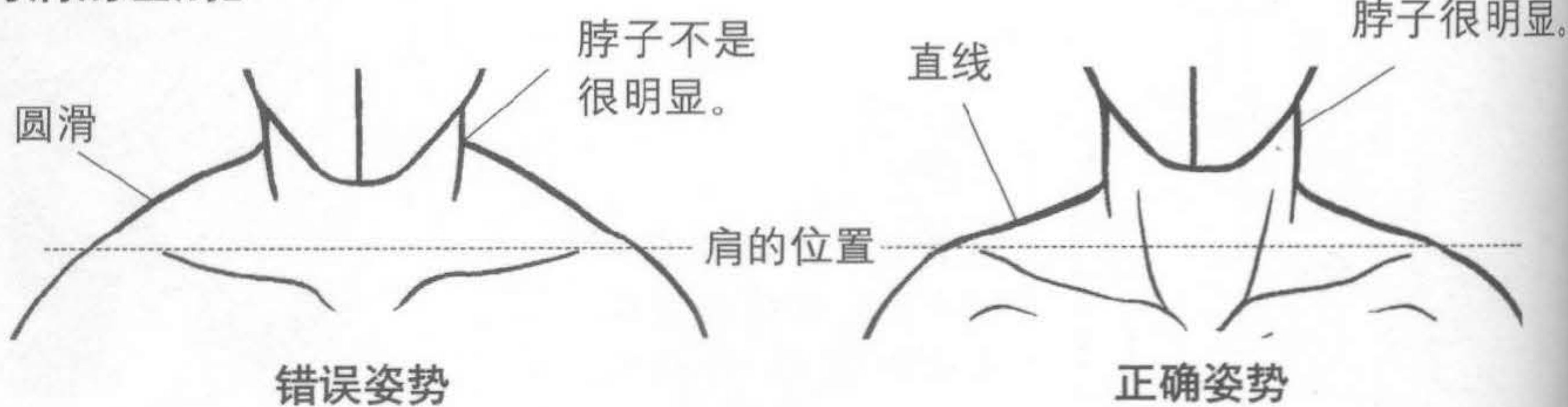
下颌向下拉！
肚子收回去。

仰身。肚子容易凸出来。适合紧张场面或觉得自己很了不起。

○

姿势很好，眼睛看这里！！

挺直。一般经常使用的姿势。眼睛看读者，或者暗示下一个动作。

正确姿势的绘画要点

即使是同一个人物，姿势不正确的话，个子也会变矮。

自然、无力的站立姿势

标准站立姿势。画时注意头、肩、腰、膝盖等关节的位置。

看起来无精打采。

看起来精神百倍。

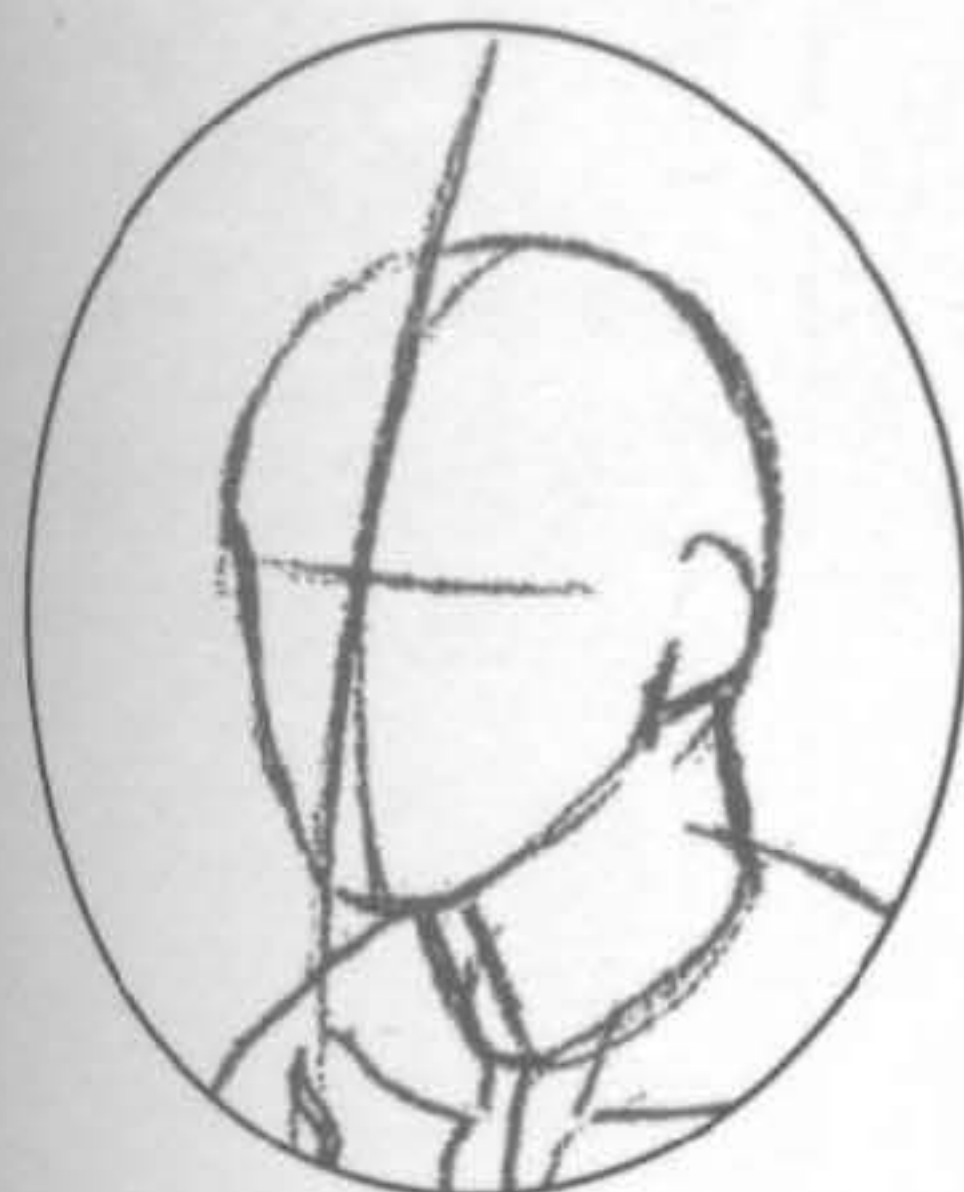
中心

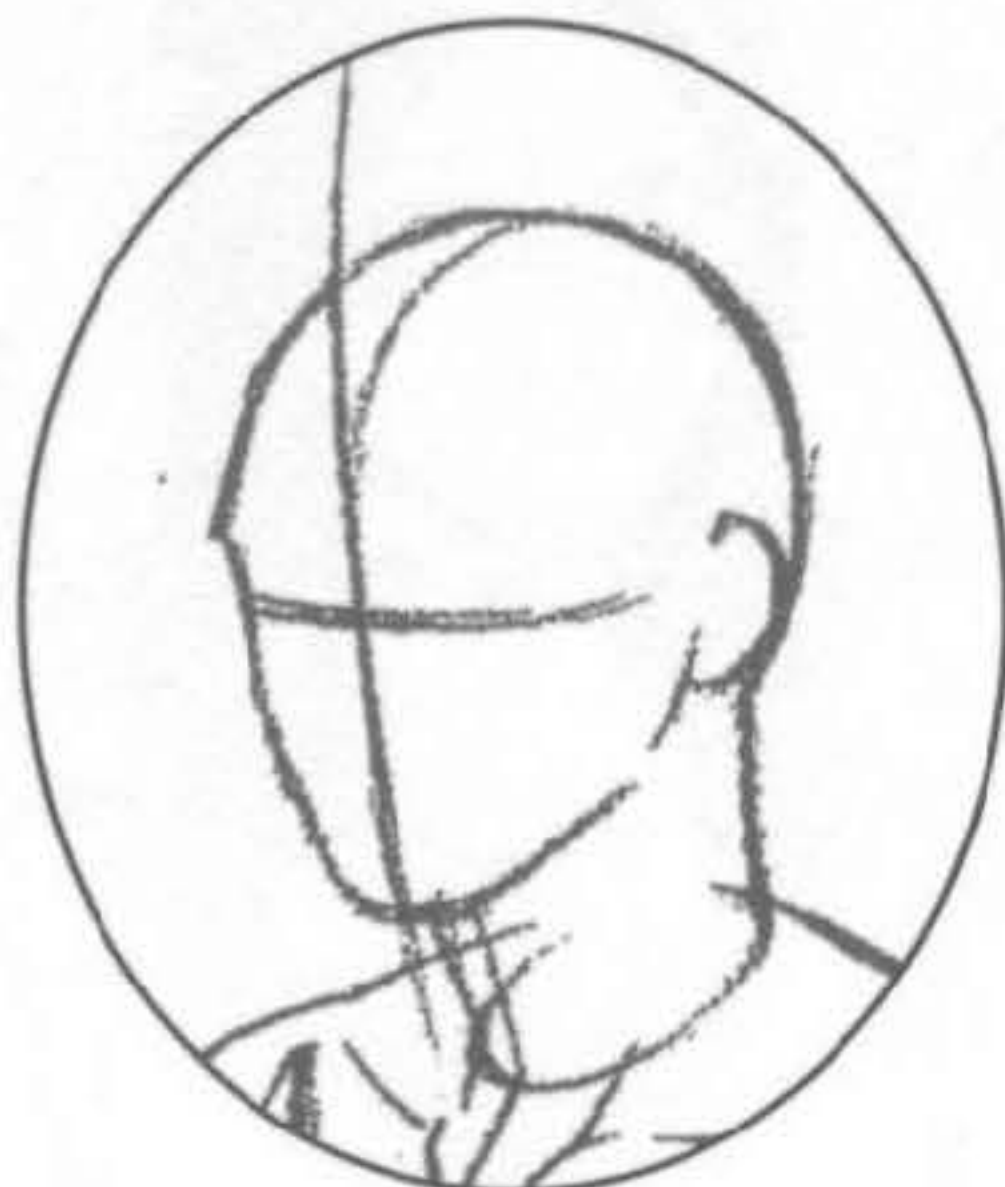
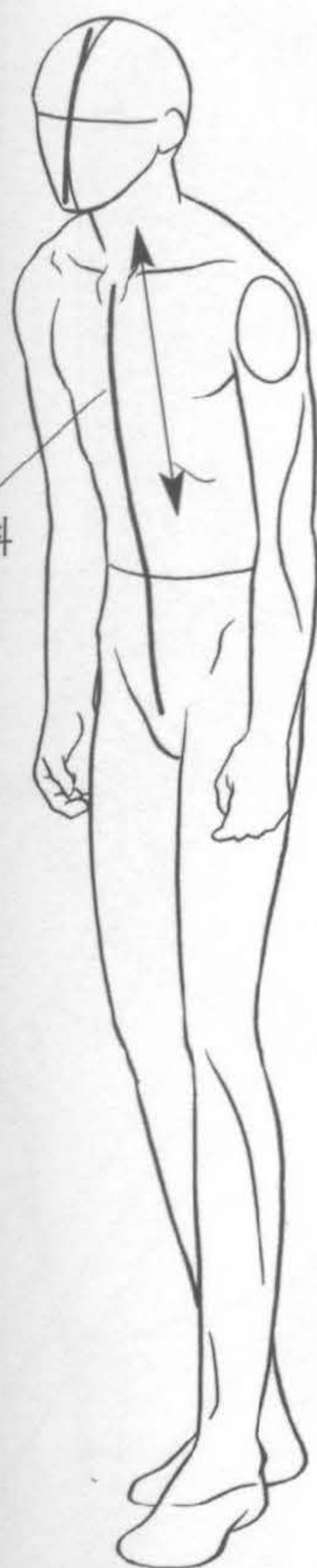
【头与肩的差别】

错误姿势

正确姿势

【行走时的区别】

错误姿势时

正确姿势时

下颌突出

下颌收回

中心线倾斜

中心线很直

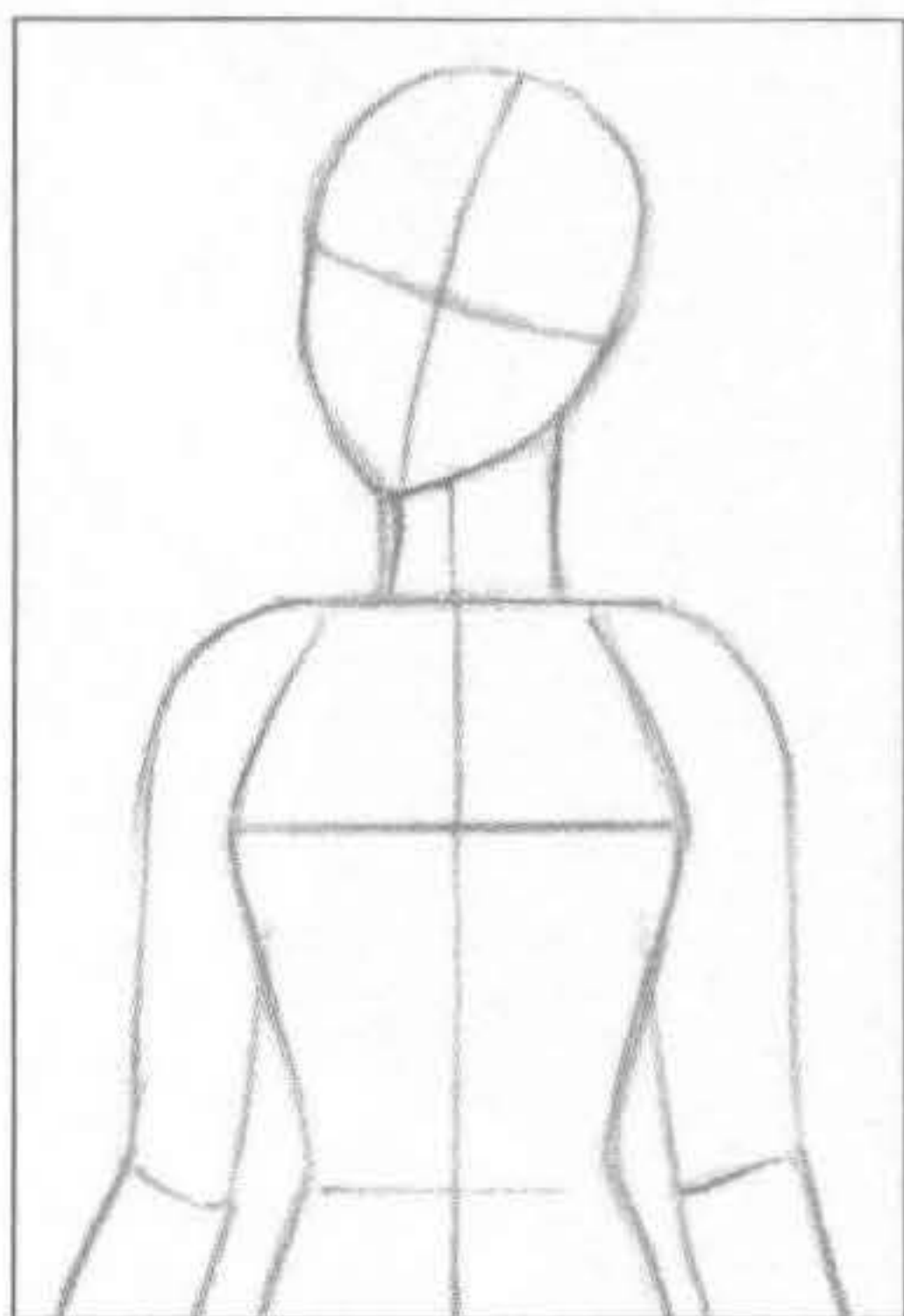
适合比较虚弱或
疲惫的人物。

适合英雄角色或
主人公。

半身镜头

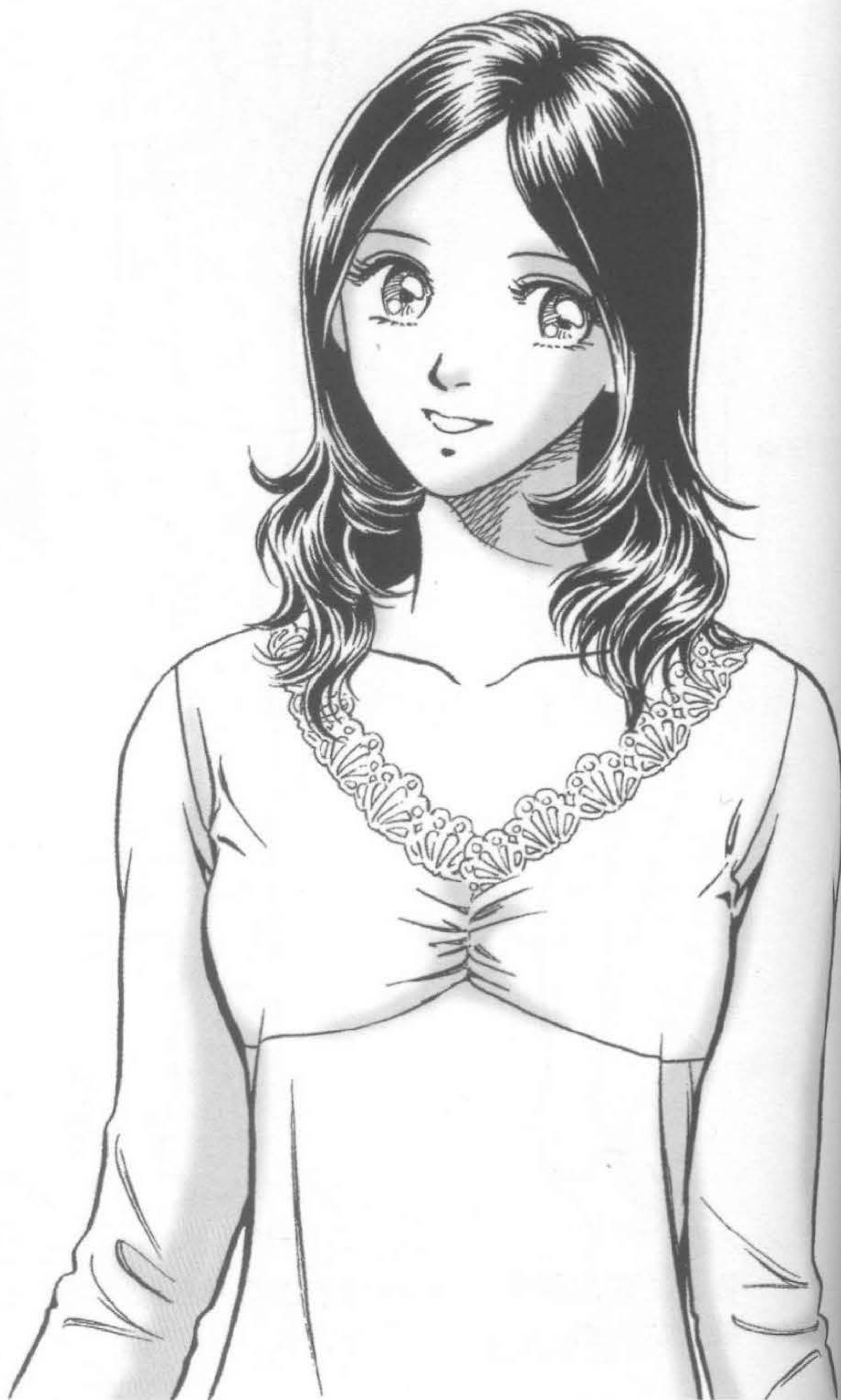
半身镜头非常常用，画面容易单一，因此需要在人物演技上下一些工夫。

直立不动时

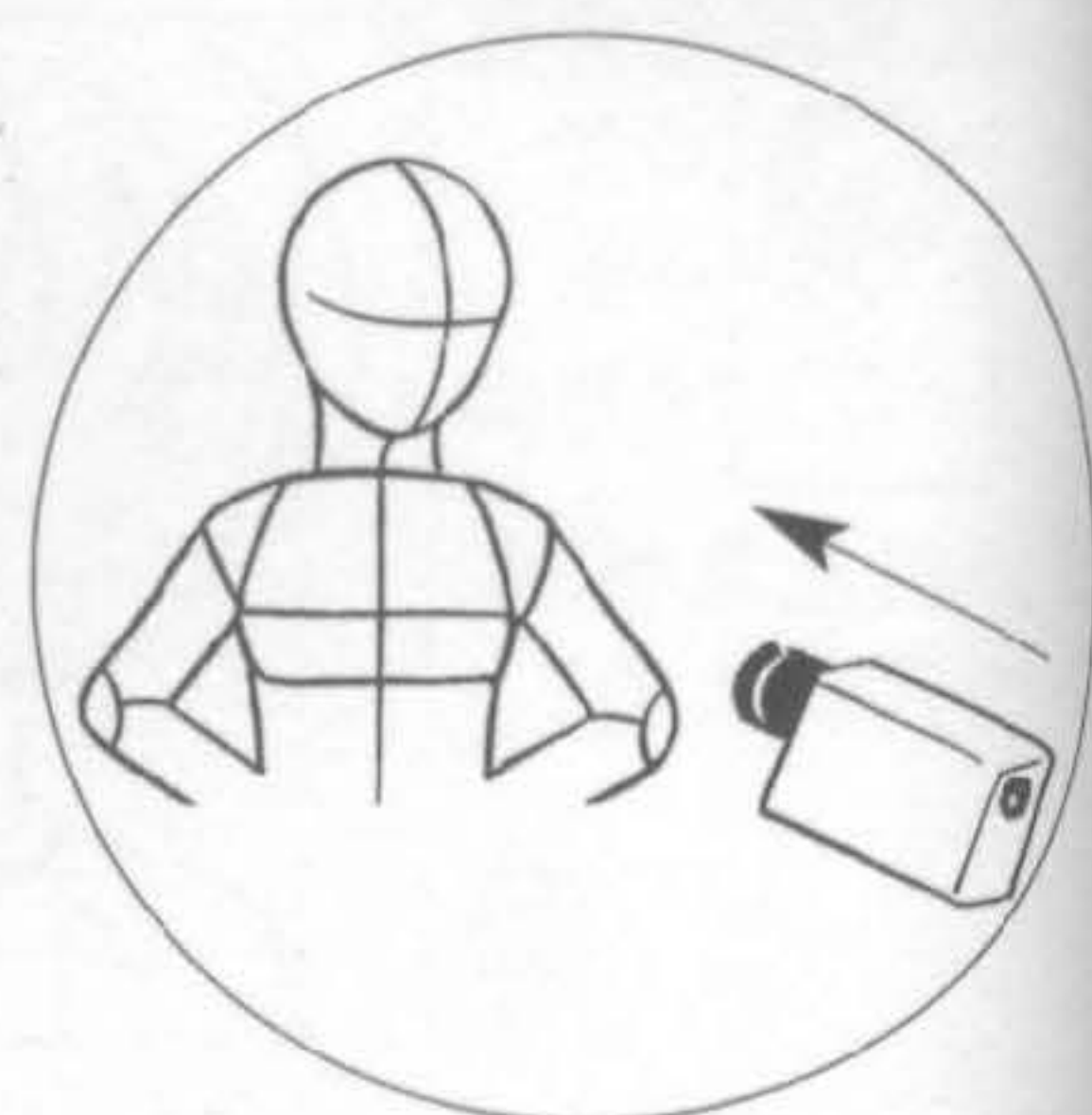
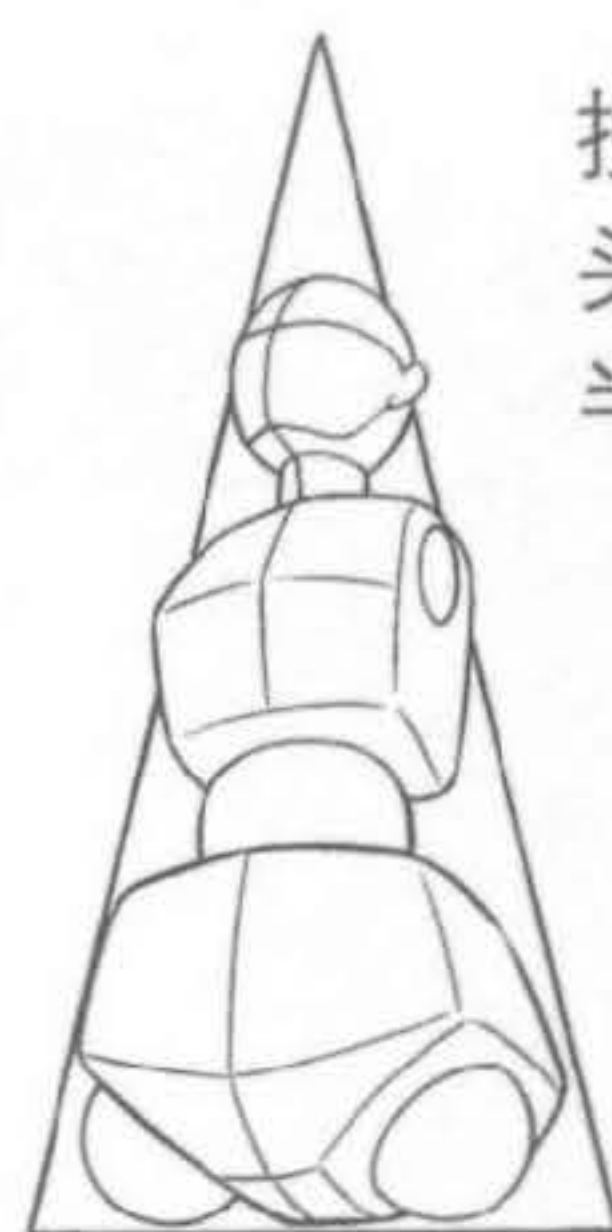
人物歪头时

只是歪一下头，人物就显得非常生动。

通常角度的一个变通・让摄像机倾斜

摄像机正常情况下拍到的人物。

摄像机稍微倾斜，人物也倾斜。让人印象非常深刻。

实际例子

仰视角度

让人物更加动人的构图。

摄像机放在下边。

按照三角形画，头小，越到下半身越大。

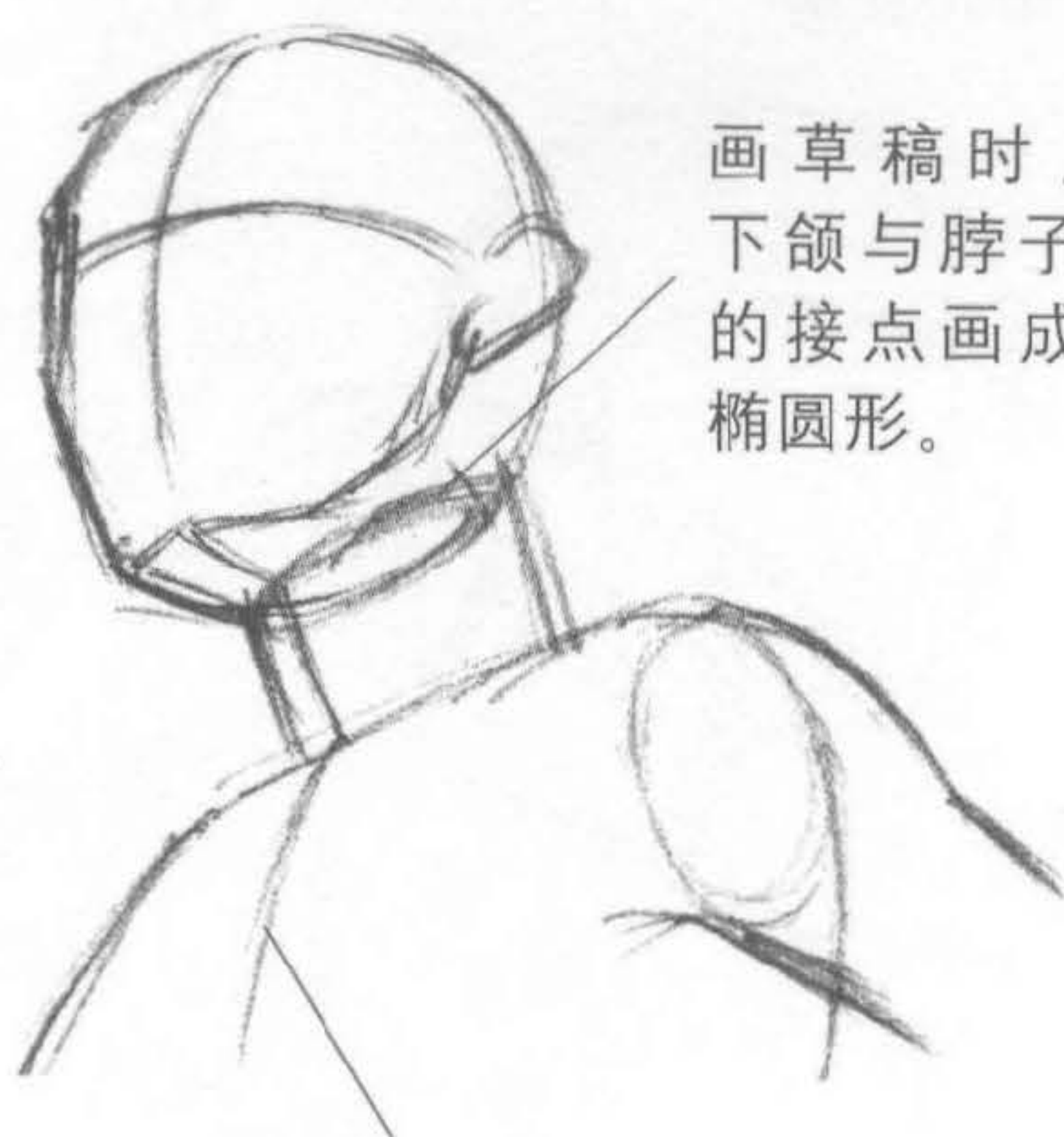
表现爽快的心情或光明磊落的人物非常有效。

鼻子与下颌的表现

真实型。画出了鼻子下部和下颌下侧。

漫画型。省略鼻子下部和下颌线。

下颌下侧的表现是关键

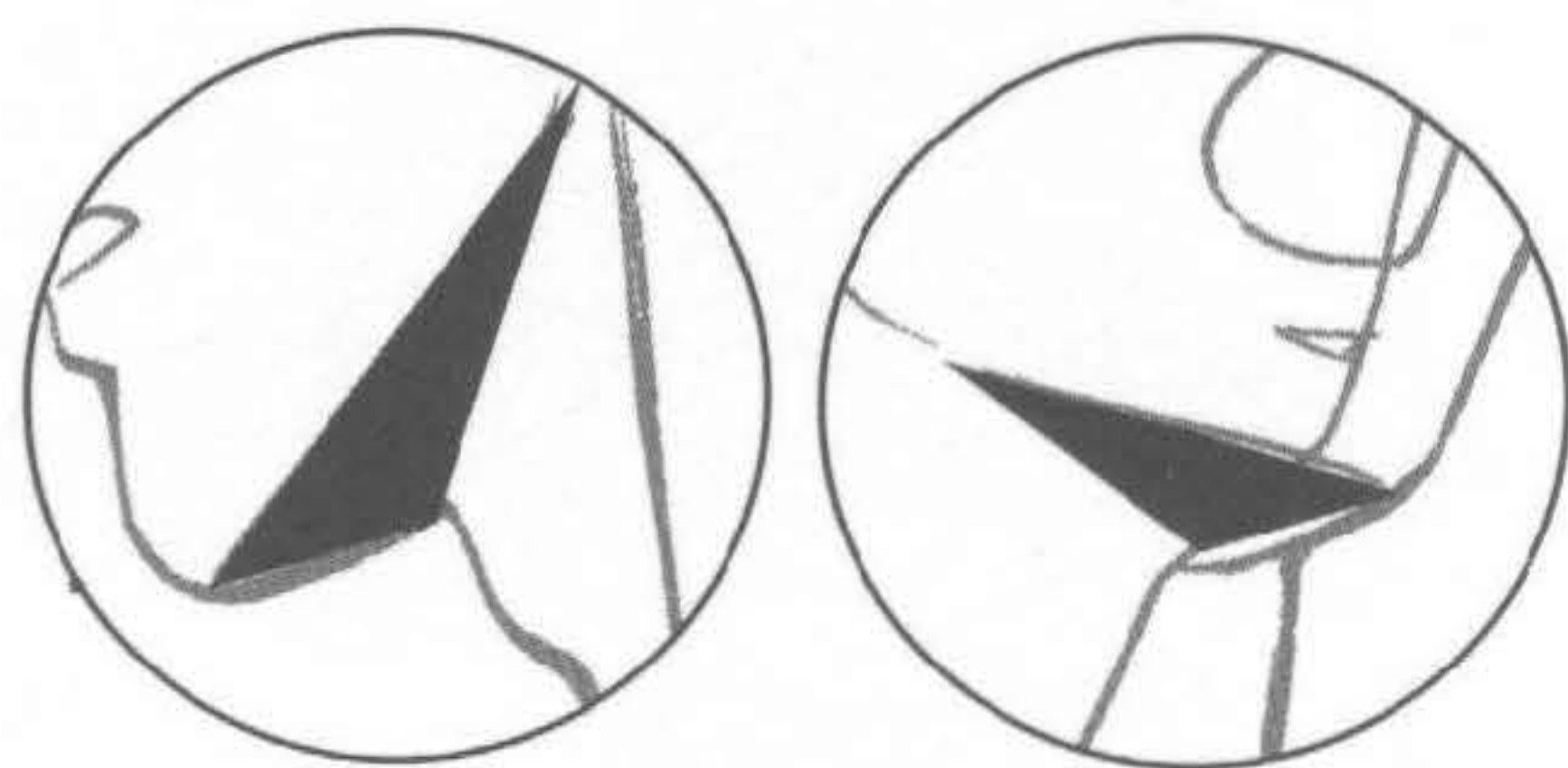
仰视角度可以看见下颌下侧，可以增强头部立体感。

画草稿时，下颌与脖子的接点画成椭圆形。

可以看见上边的牙。

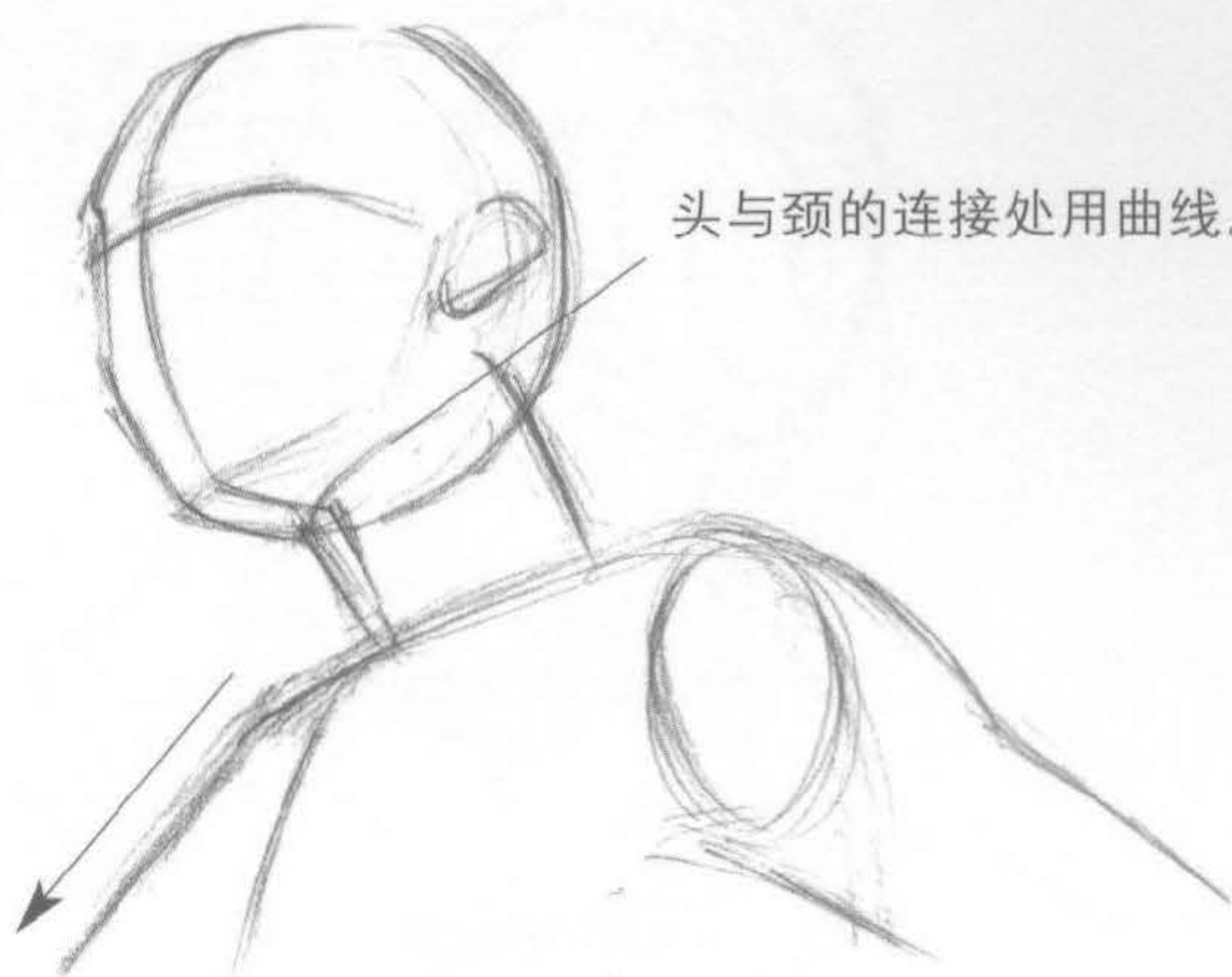
身体中心线

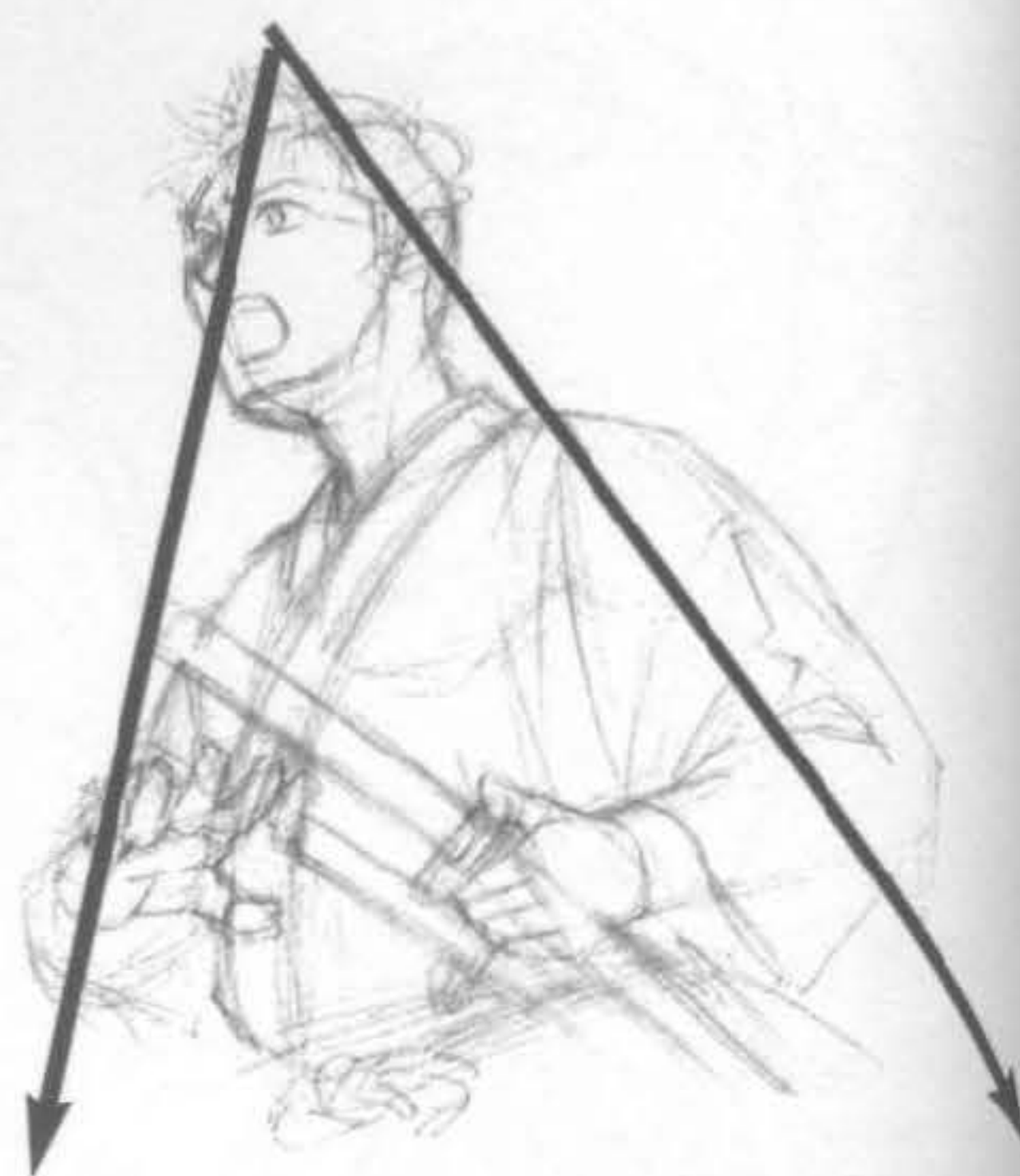
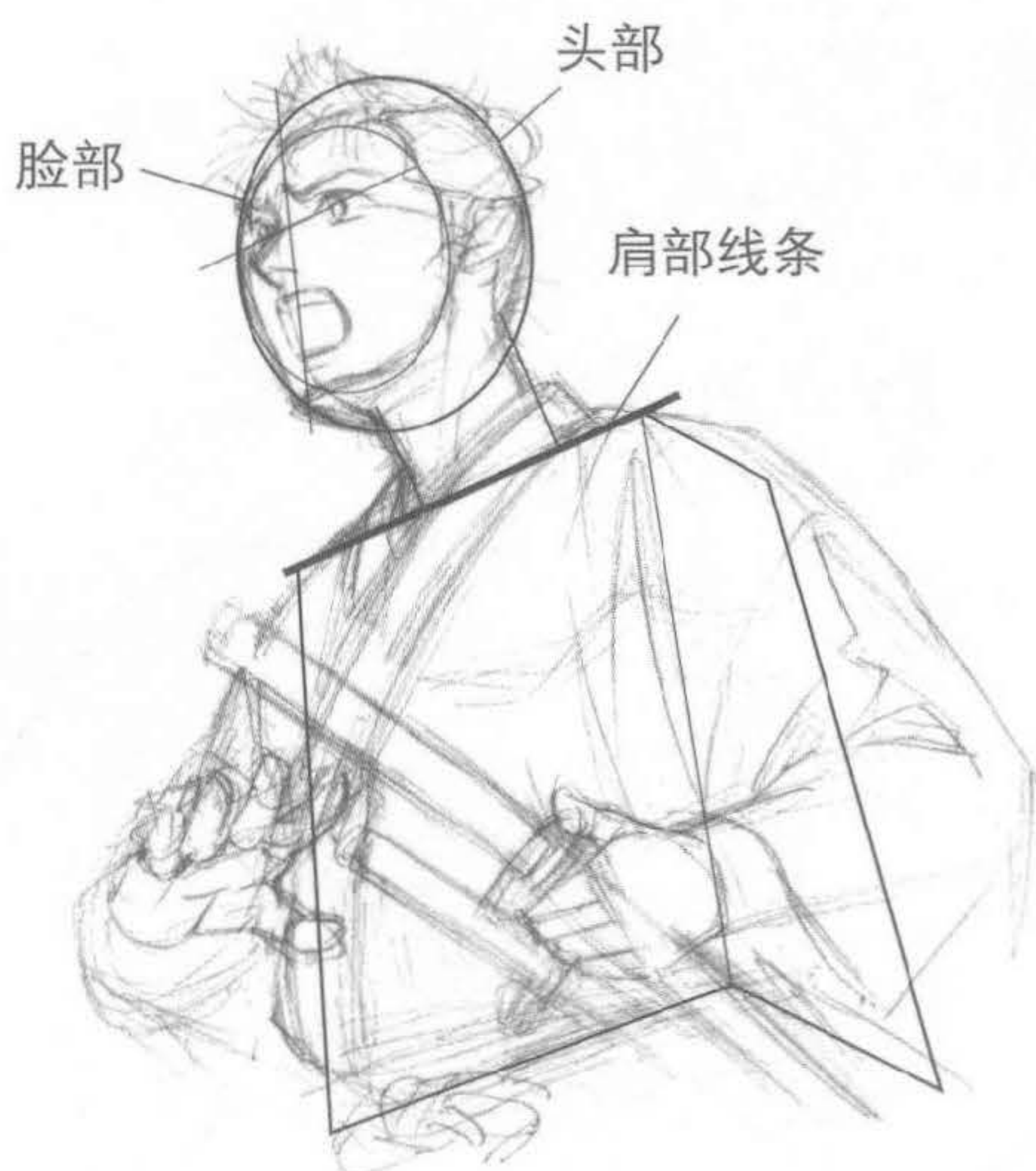
仰视构图时下颌的表现方法

回头看时

侧面，有些俯视。

按照三角形画就可以了。

从草稿开始练习

① 画出轮廓

头与颈的连接处用曲线。

身体轮廓感觉向外侧膨胀。

全身呈三角形。

头部

脸部

肩部线条

脸部画小一点儿，因为要画下颌下侧，所以整个头部会看起来比较大。

② 画粗略图

下颌尖端用曲线画。

③ 画草稿

截断线

④ 完成

身体的画法

小

大

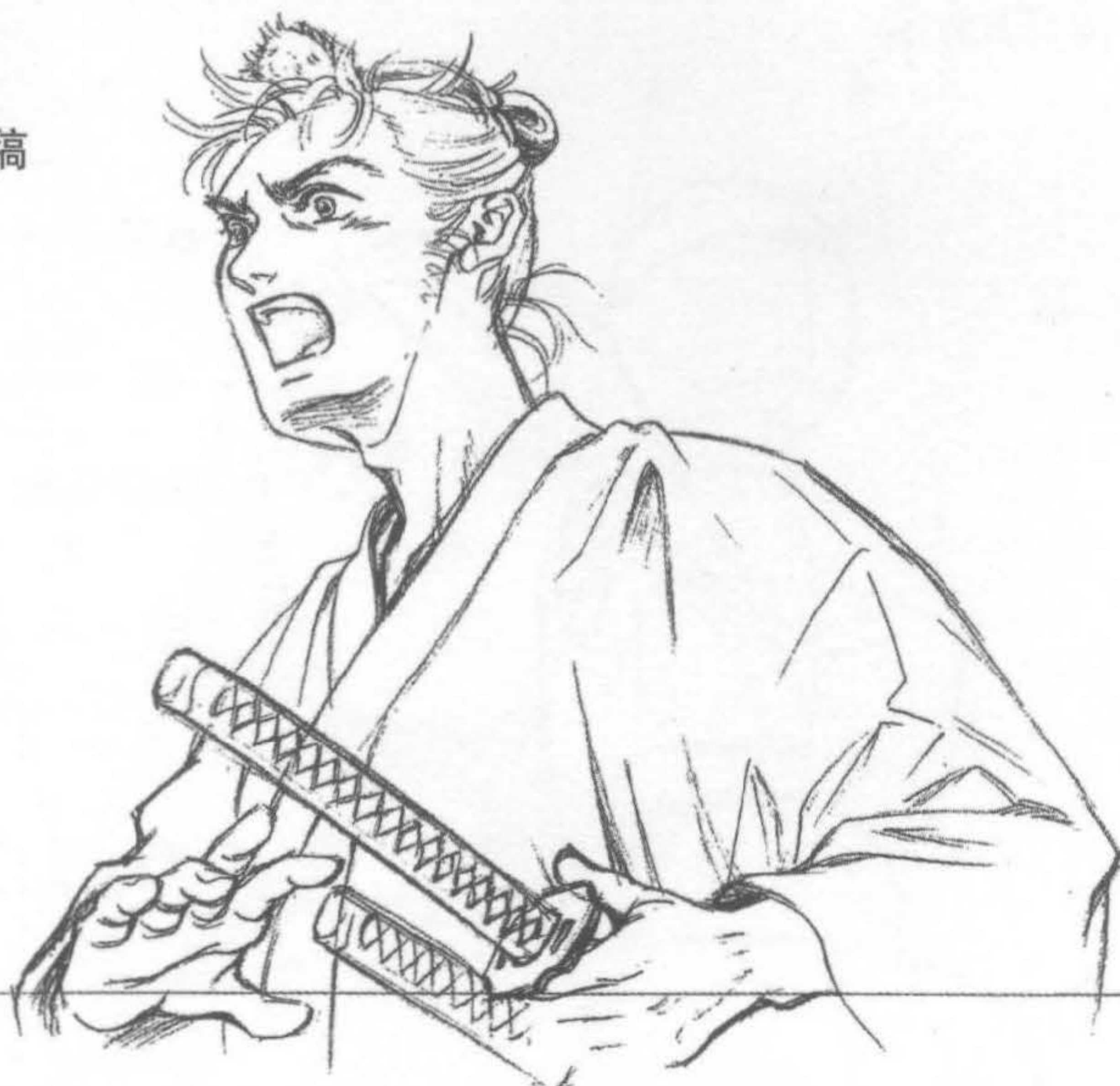
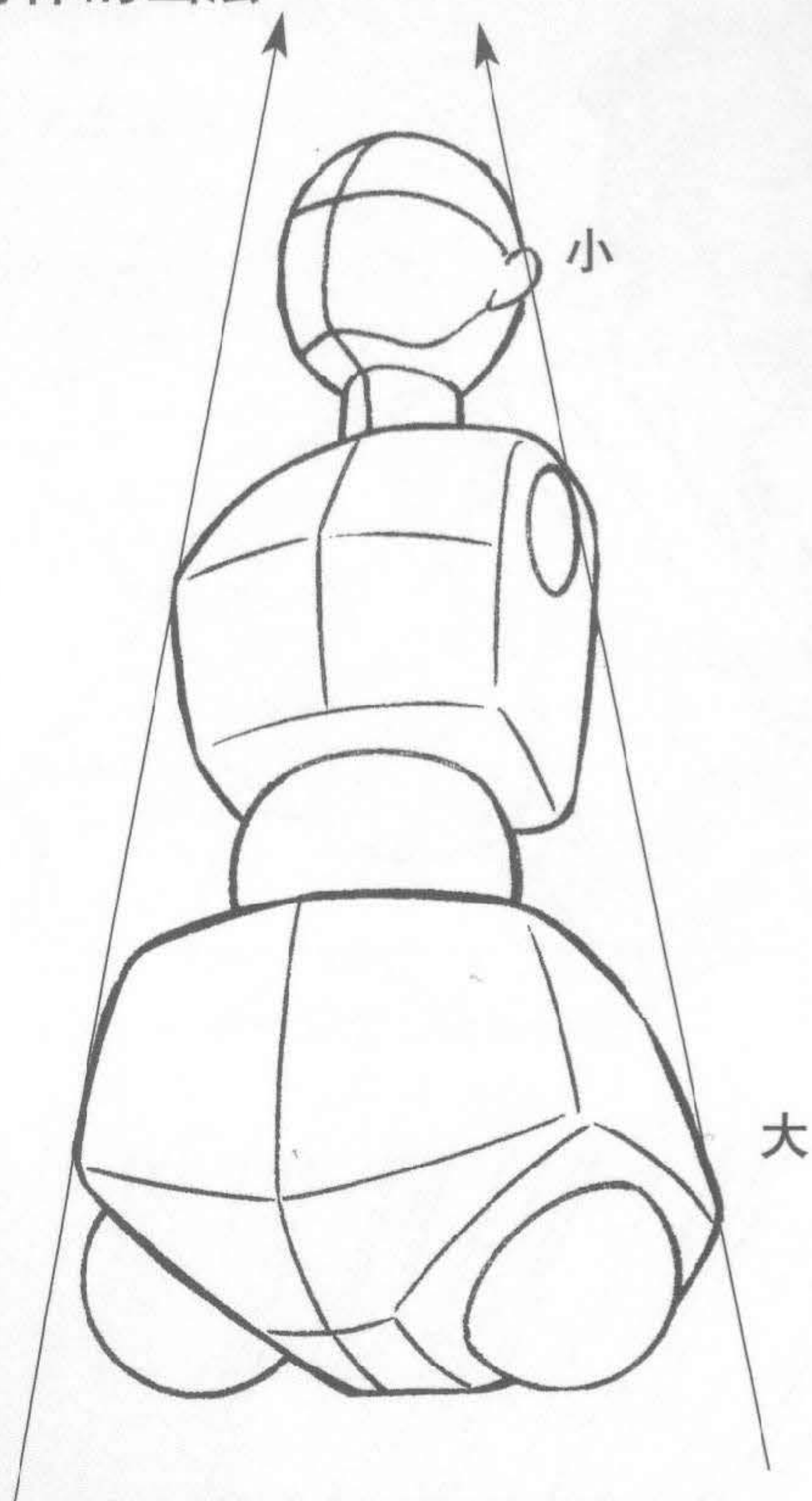
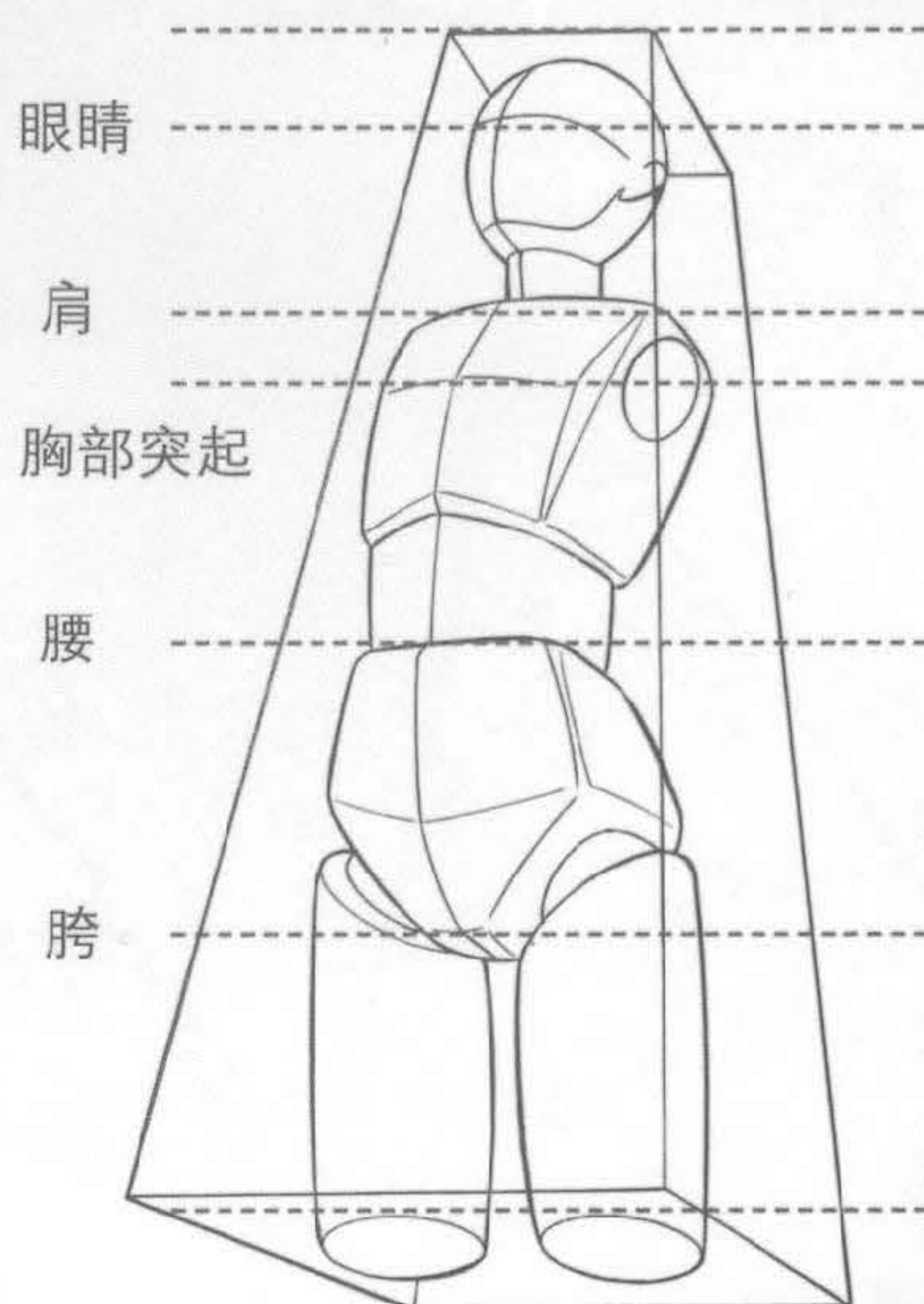
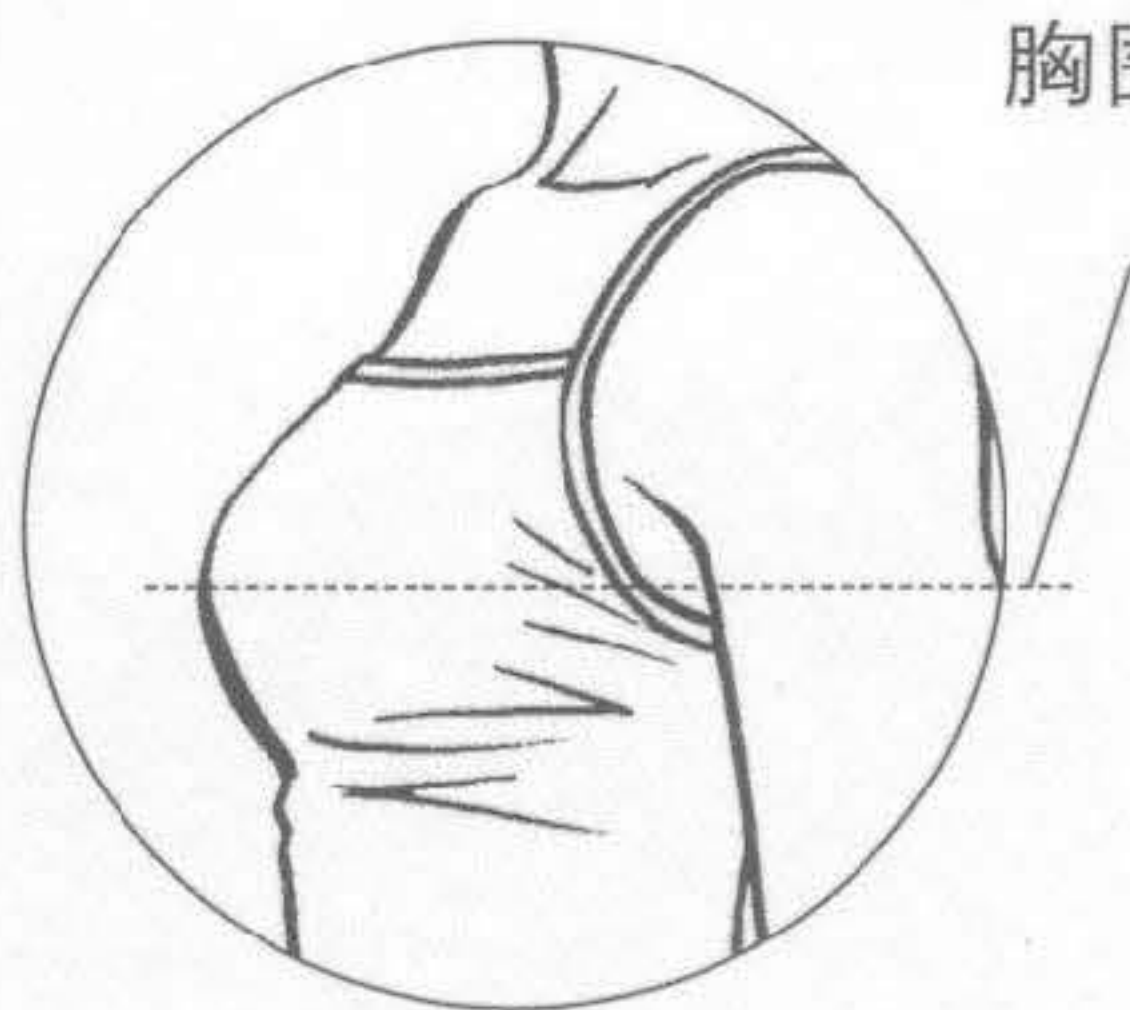
上半身到下半身逐渐增加身体厚度。

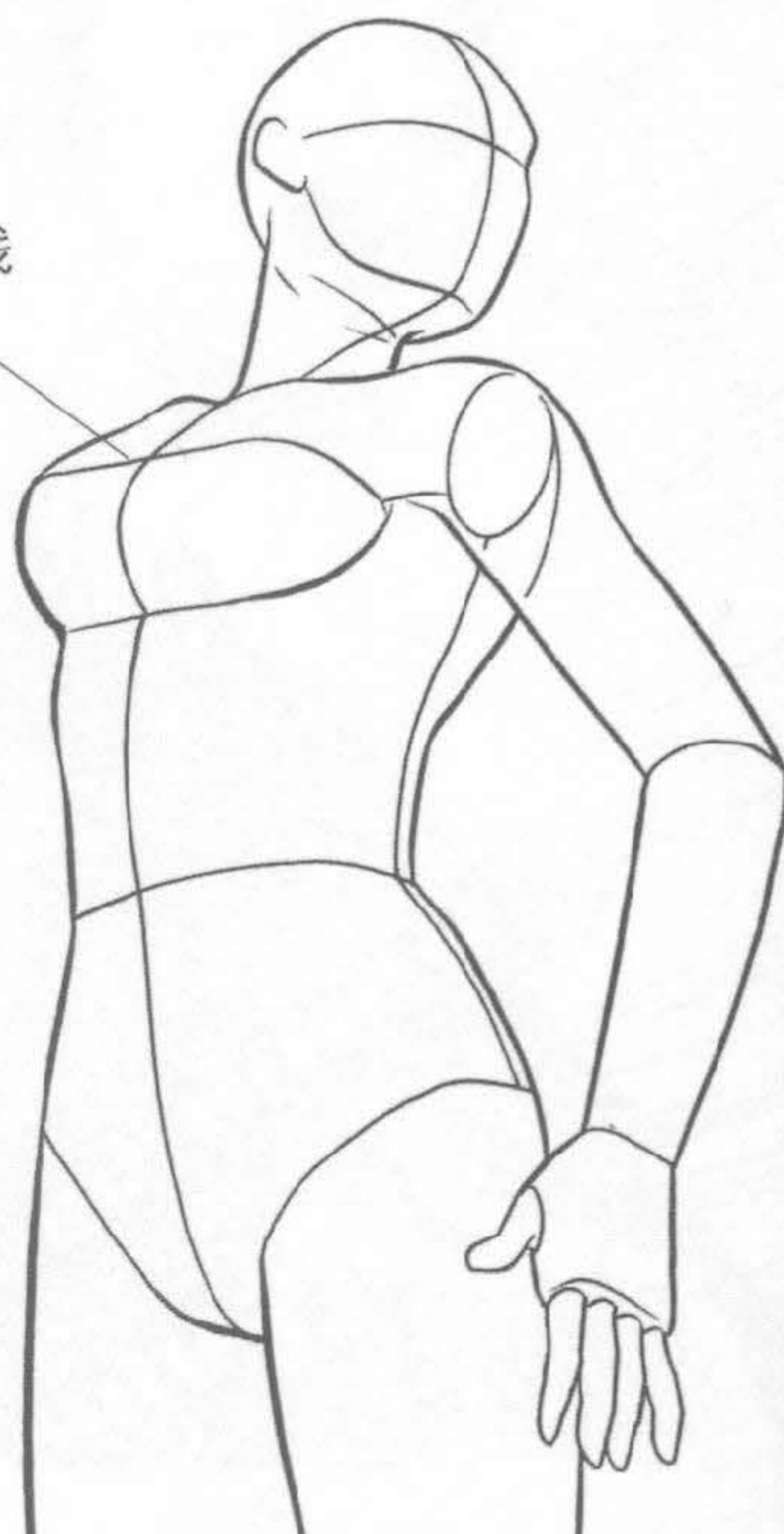
眼睛

肩

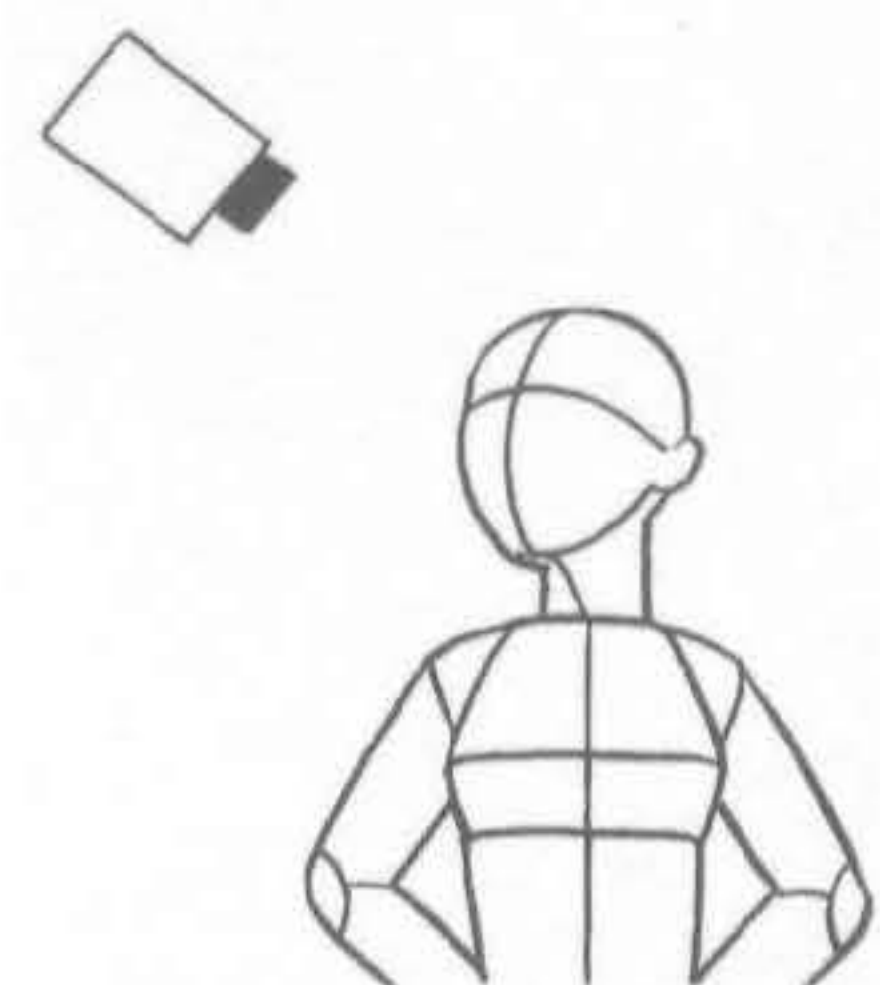
胸部突起

腰

胯

在一个立方体中画，更容易掌握身体的厚度和立体感。

胸围曲线

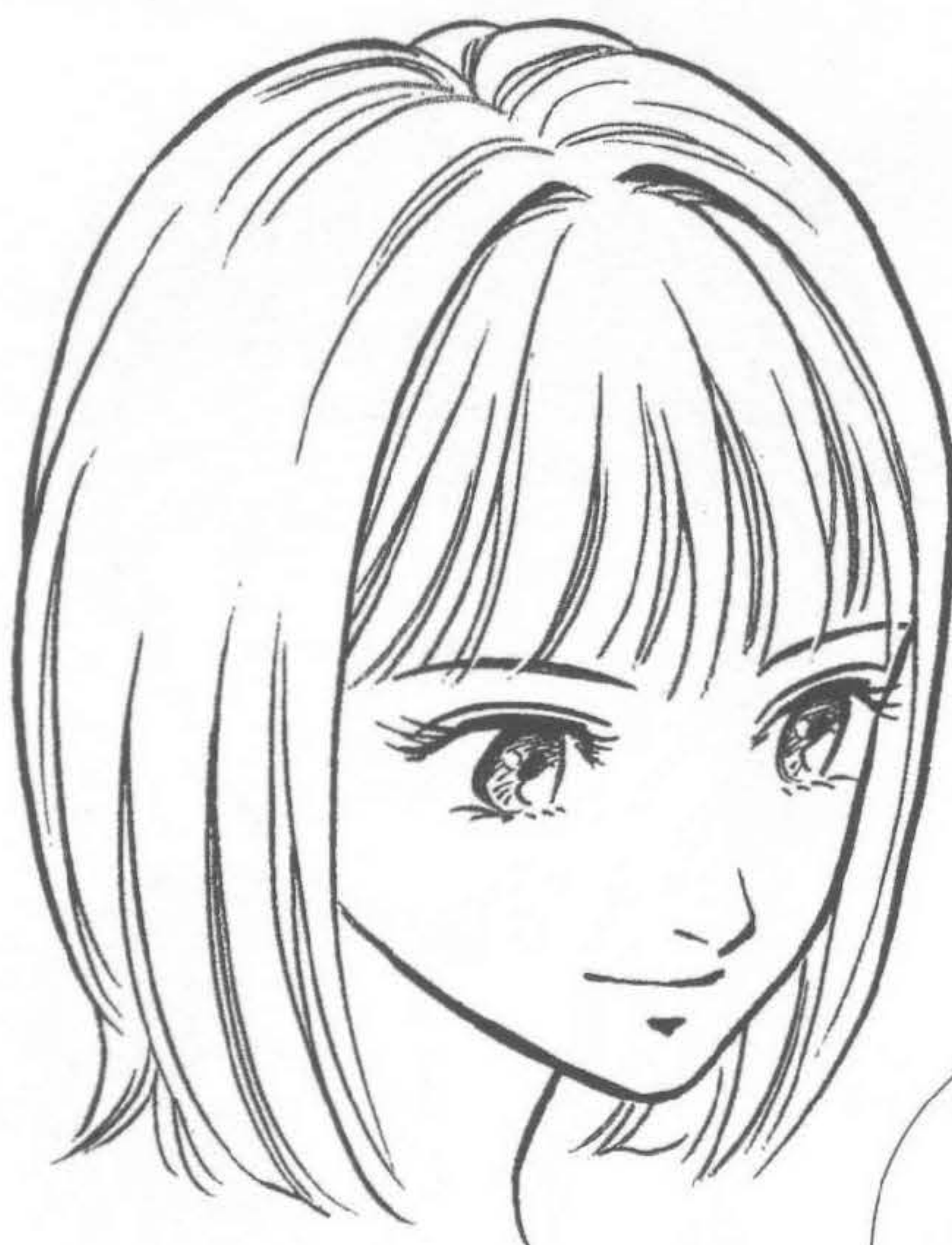
女子的胸的下半部分所占面积更大一些。

在跳舞或格斗场面中画仰视图更逼真。

俯视角度

更容易展示身体厚度的构图。

脸朝向正面（读者），摄像机从上向下拍摄。对展示肩和胸的魅力或倾诉自己感情的场面非常有效。

从人物的左上方拍摄。

头和鼻子的表现

一般人物朝向正面时，可以看到头的上部，而看不到鼻子和下颌的下部。

表现人物绷着脸时

不想强调鼻子时

想稍微真实一些时

让俯视角度更生动的姿势

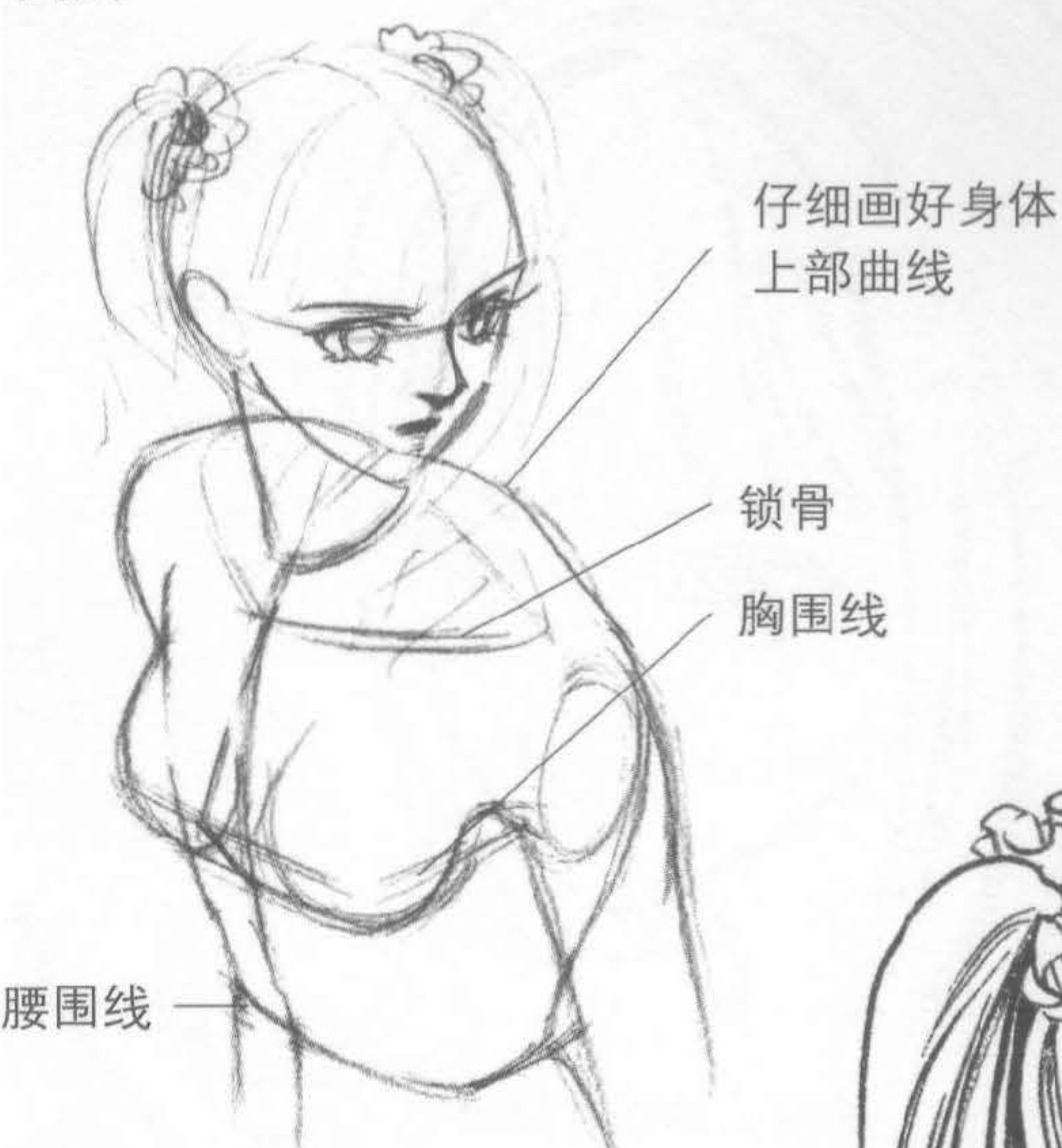
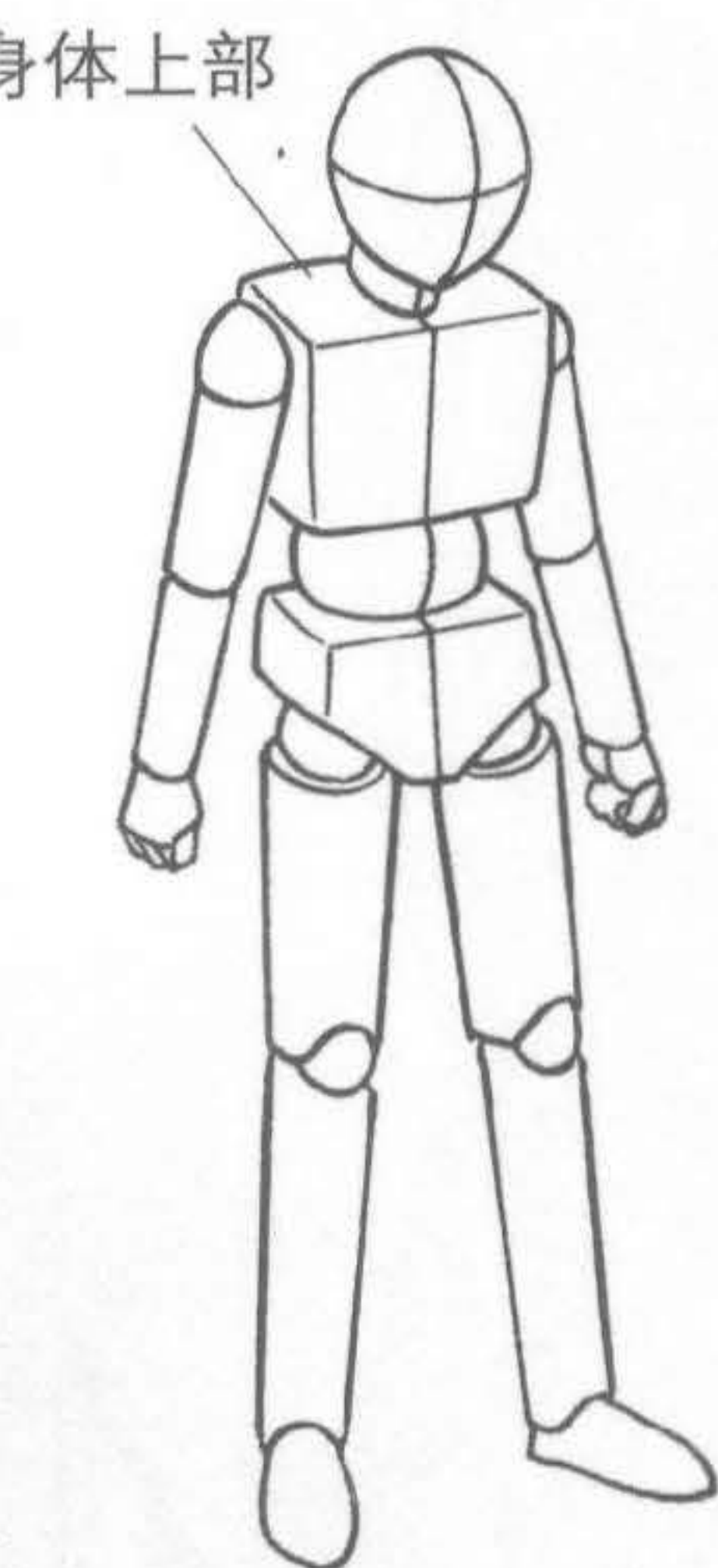
用俯视来表现回头、倾诉等动作，比一般角度更使人印象深刻。

回头

仔细画好身体上部曲线

锁骨

胸围线

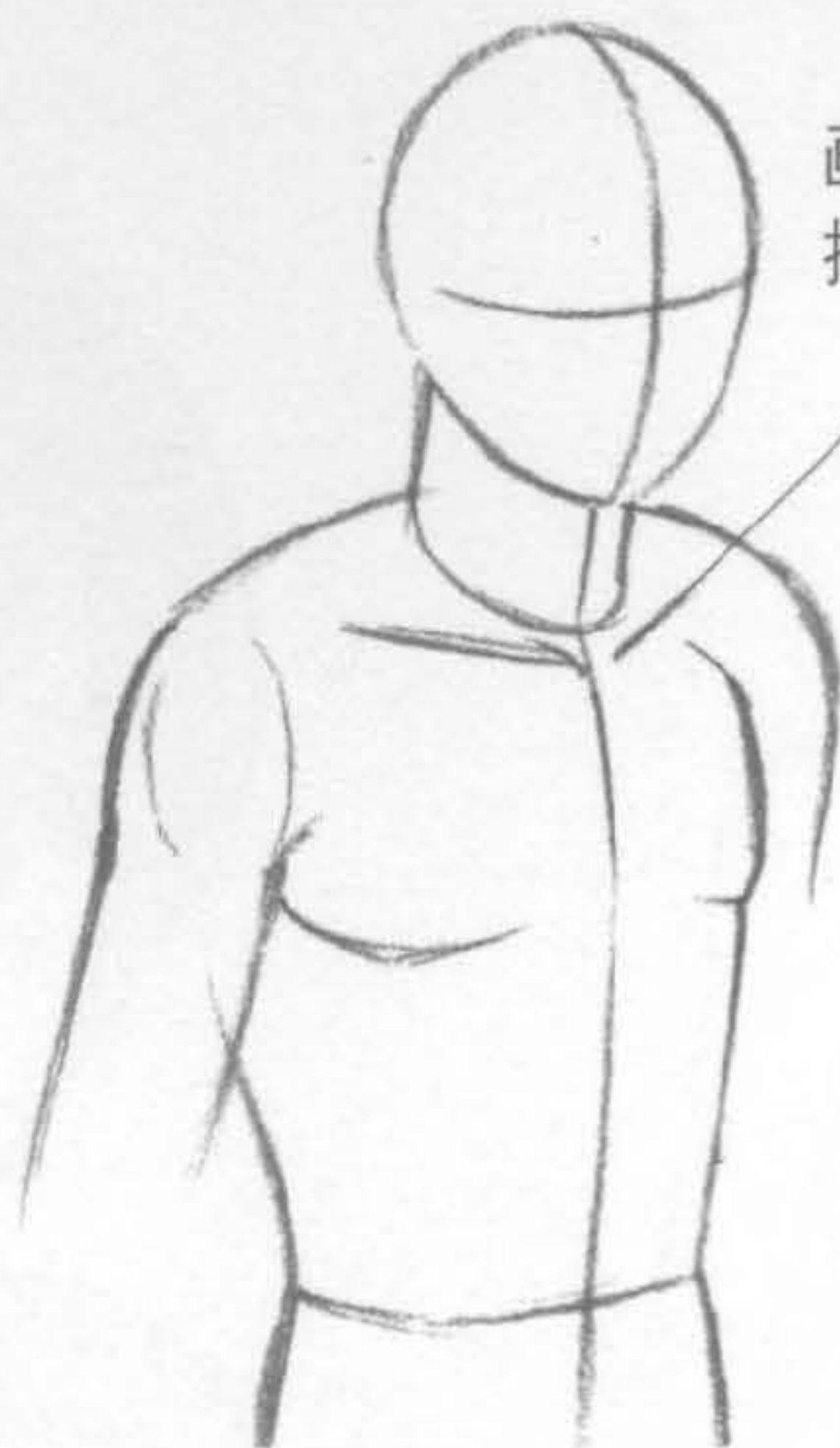
腰围线

锁骨、胸围、腰围各曲线构成人物的俯视曲线。

身体上部

全身模式图。因为可以看见身体上部，所以更容易把握立体感。

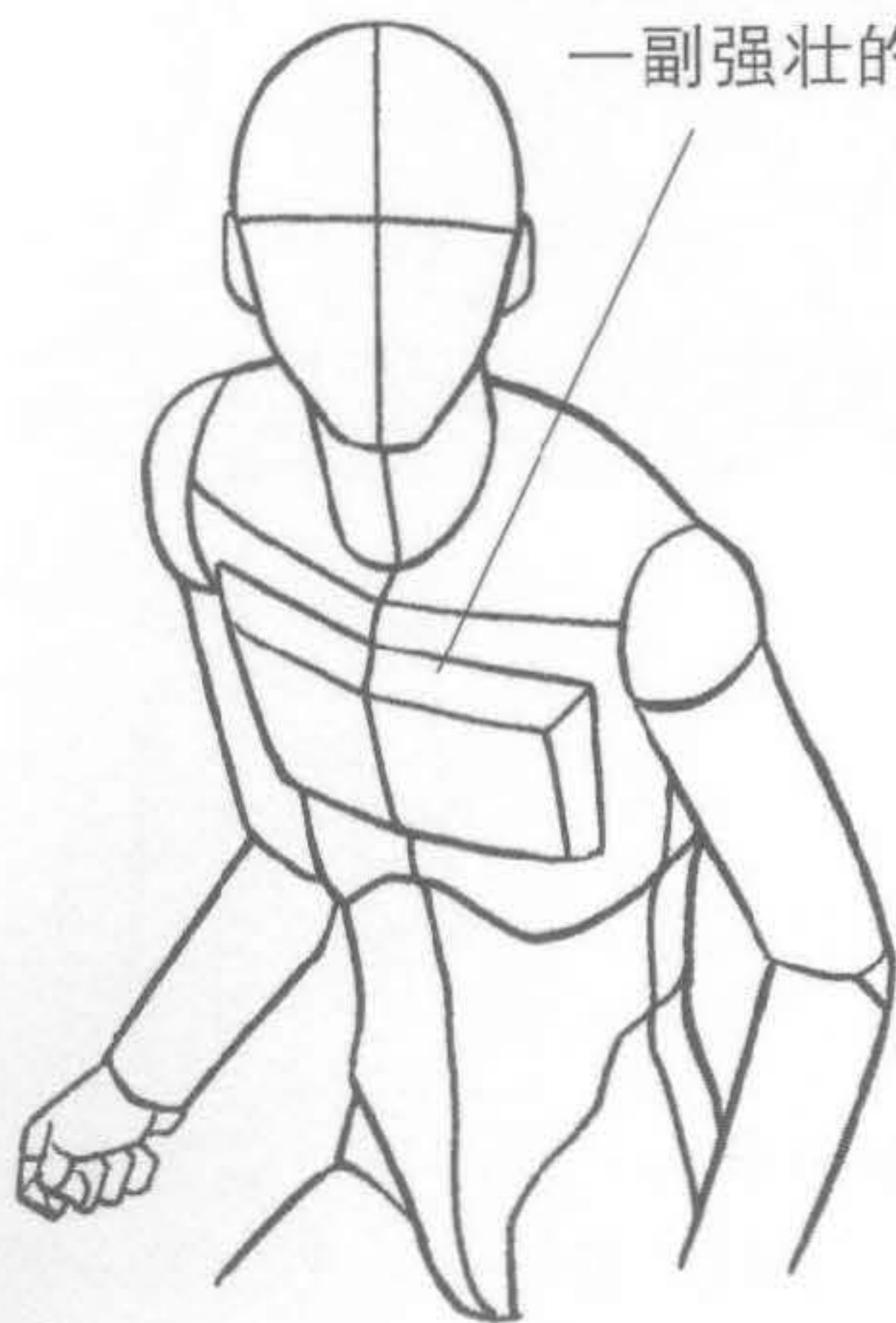
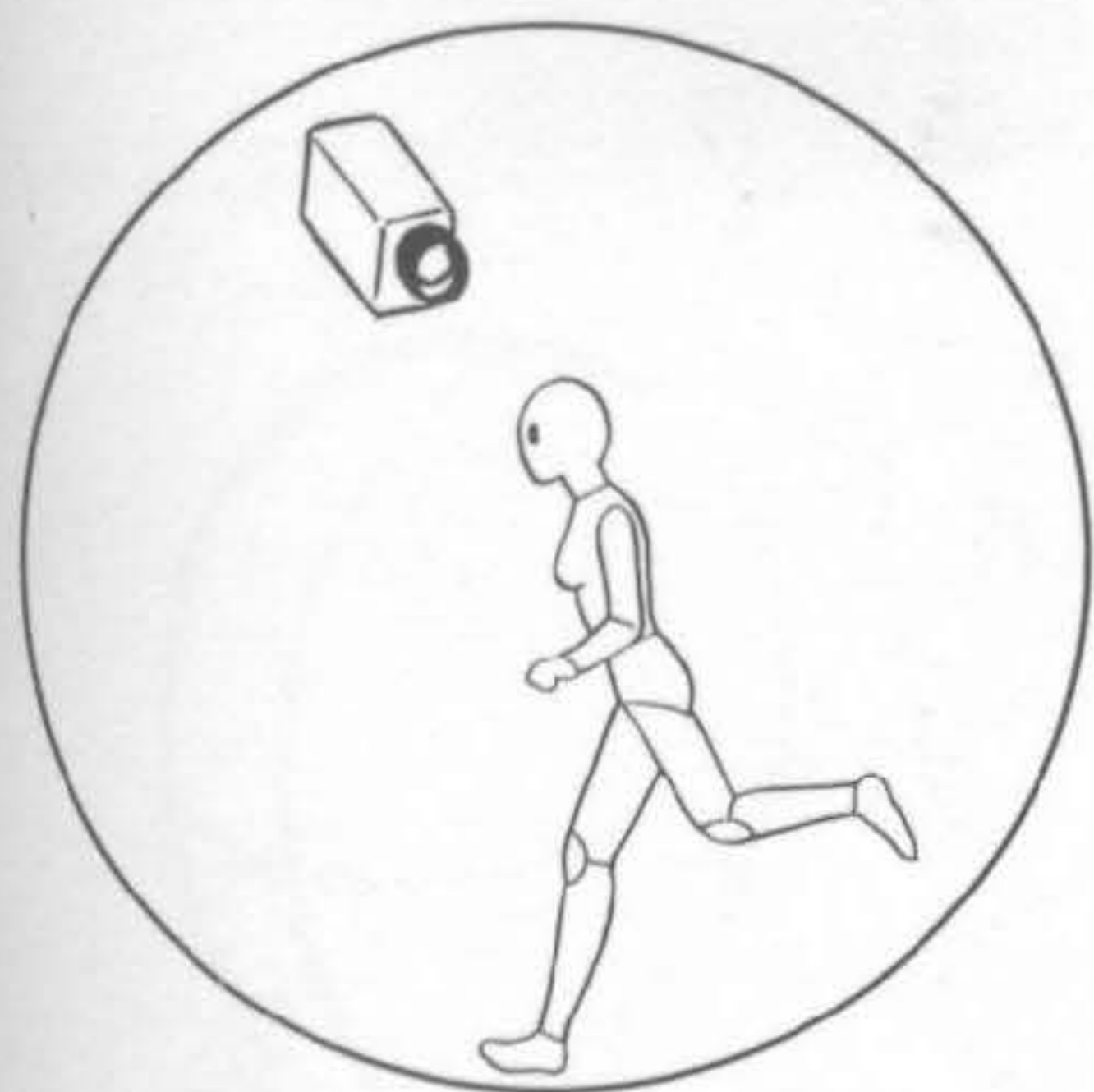
稍稍向上看

强调胸部的上侧。

设计成立体状更容易画。

看向读者

画出锁骨更容易
把握身体的厚度。

向上看

画男子要注意胸板的
厚度，这样可以画出
一副强壮的身体。

跑的姿势

从人物右上方拍摄。

模式图的轮廓

在轮廓图基础上素描完成。

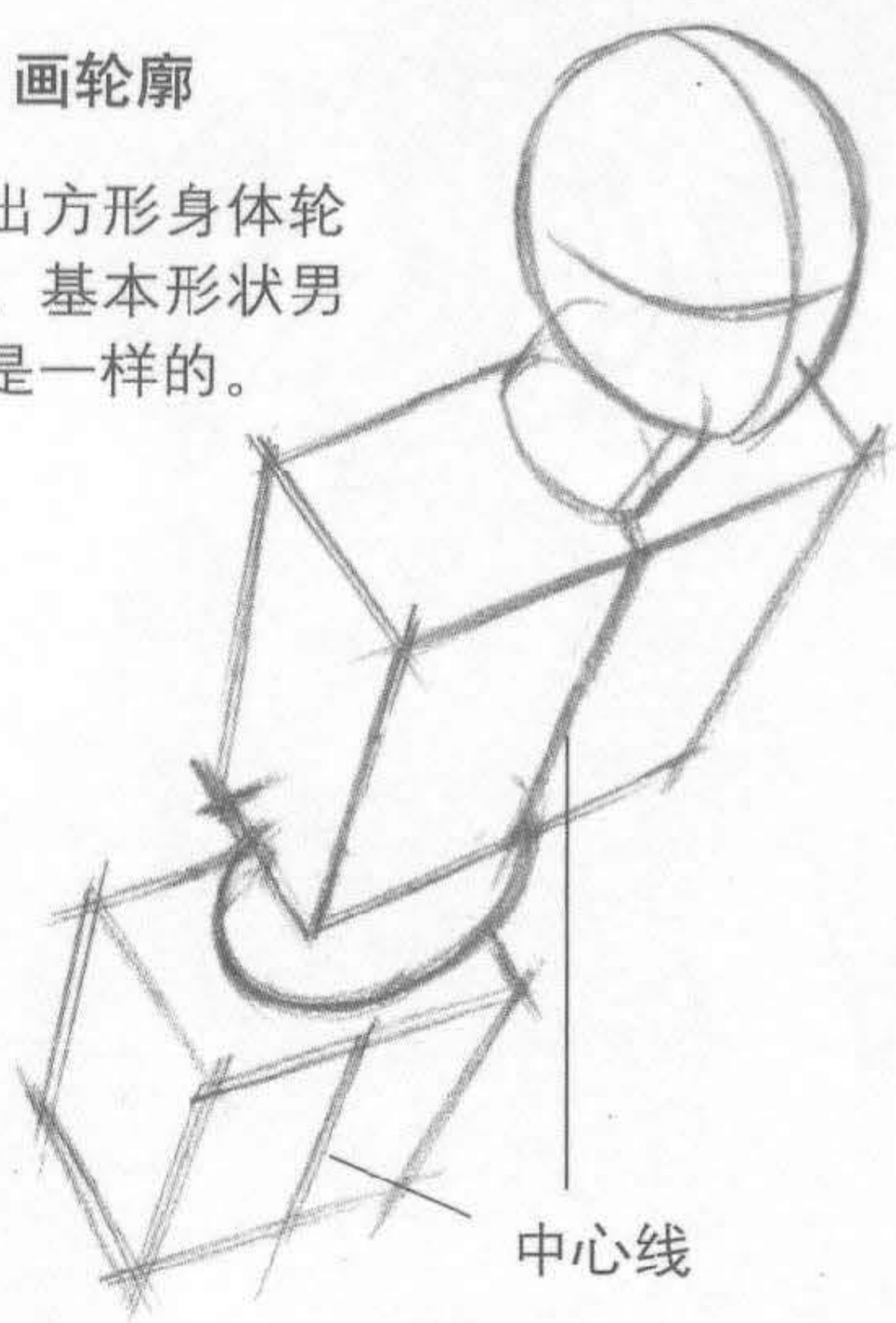
从模式图开始练习

从俯视的方形模式图开始画。

〈女孩〉

① 画轮廓

画出方形身体轮廓。基本形状男女是一样的。

中心线

② 修改身体形状

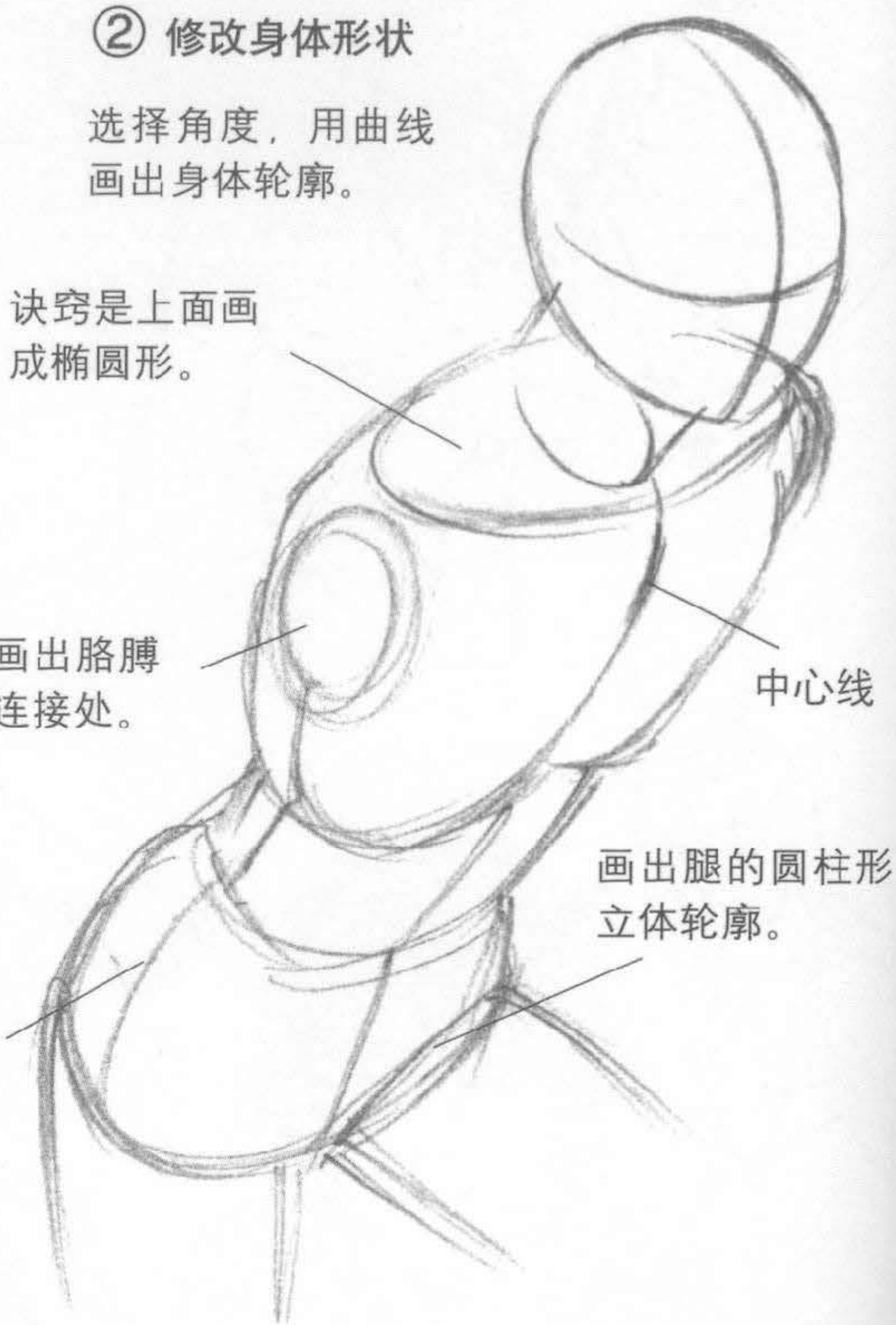
选择角度，用曲线画出身体轮廓。

诀窍是上面画成椭圆形。

画出胳膊连接处。

中心线

画出腿的圆柱形立体轮廓。

侧面线（身体一侧的线）。对把握身体厚度非常重要。

〈男孩〉

肩、后背、臀部等曲线都要比女孩的生硬一些。

强调颈部、锁骨、膝盖关节，使图形男性化。

颈部

锁骨

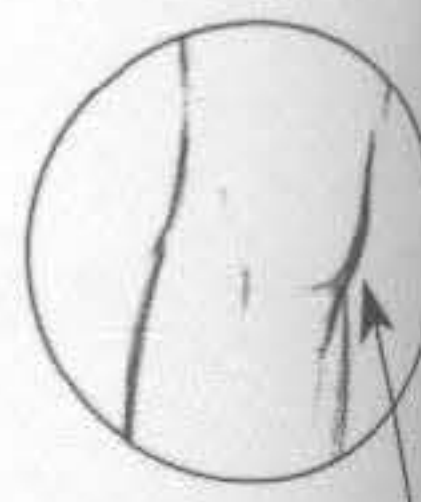
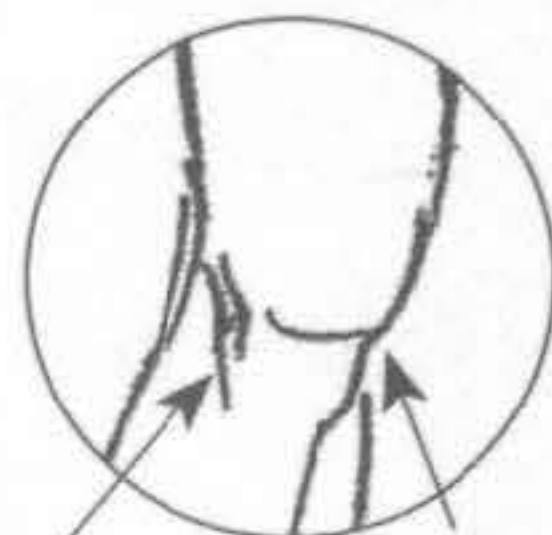
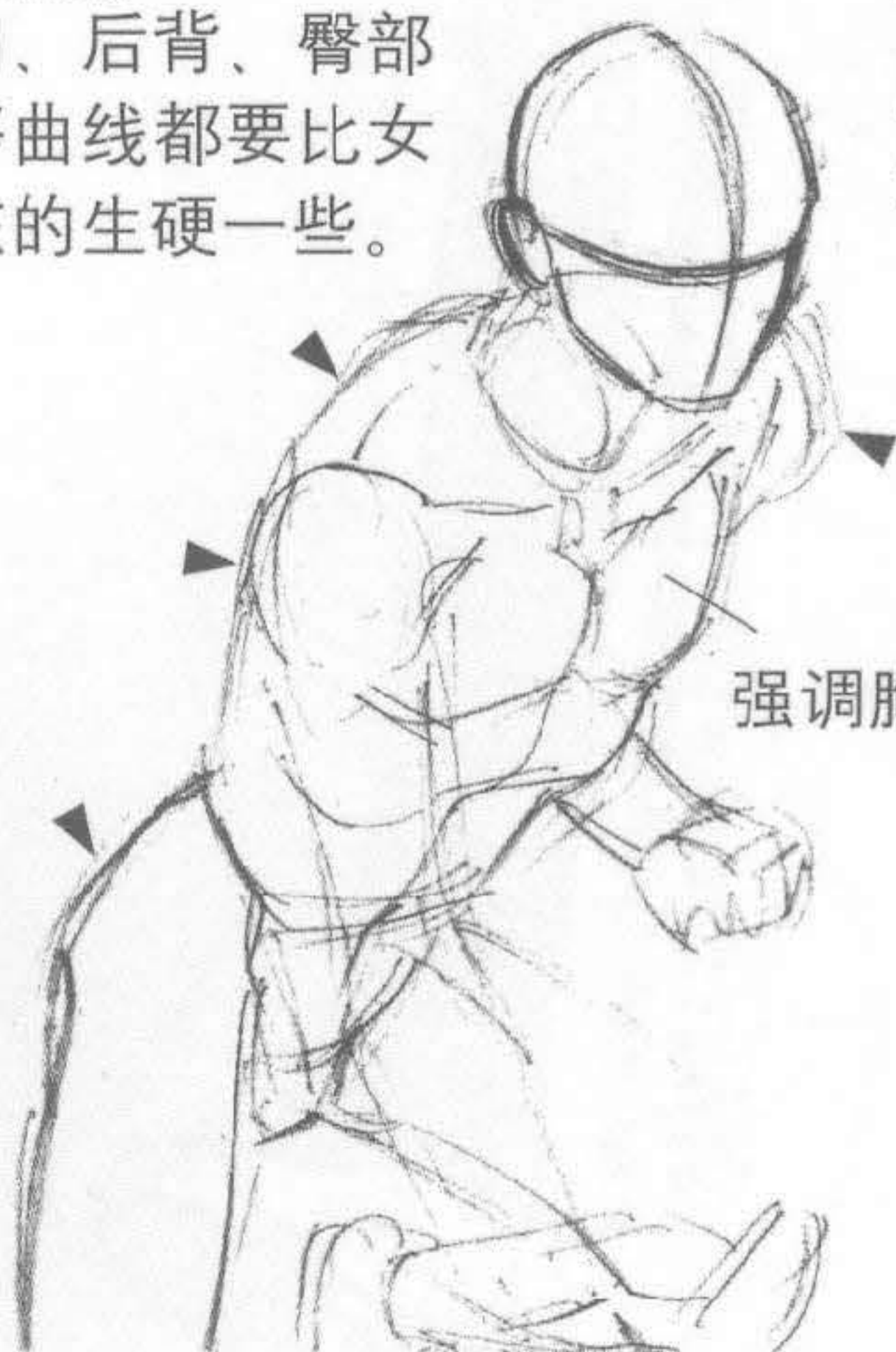
强调胸部肌肉。

男孩膝盖

女孩膝盖

阴影

有棱角

圆滑

③ 完成身体设计

胳膊和脖子要画得细一些。

有胸罩时，胸部形状要改变一些。

草稿

④ 完成

勾线后，画上阴影部分。

特写表现

特写是指推出镜头拍摄。要把脸或服饰品等部分画大一些。

脸部特写

握剑部分

嘴与胸部

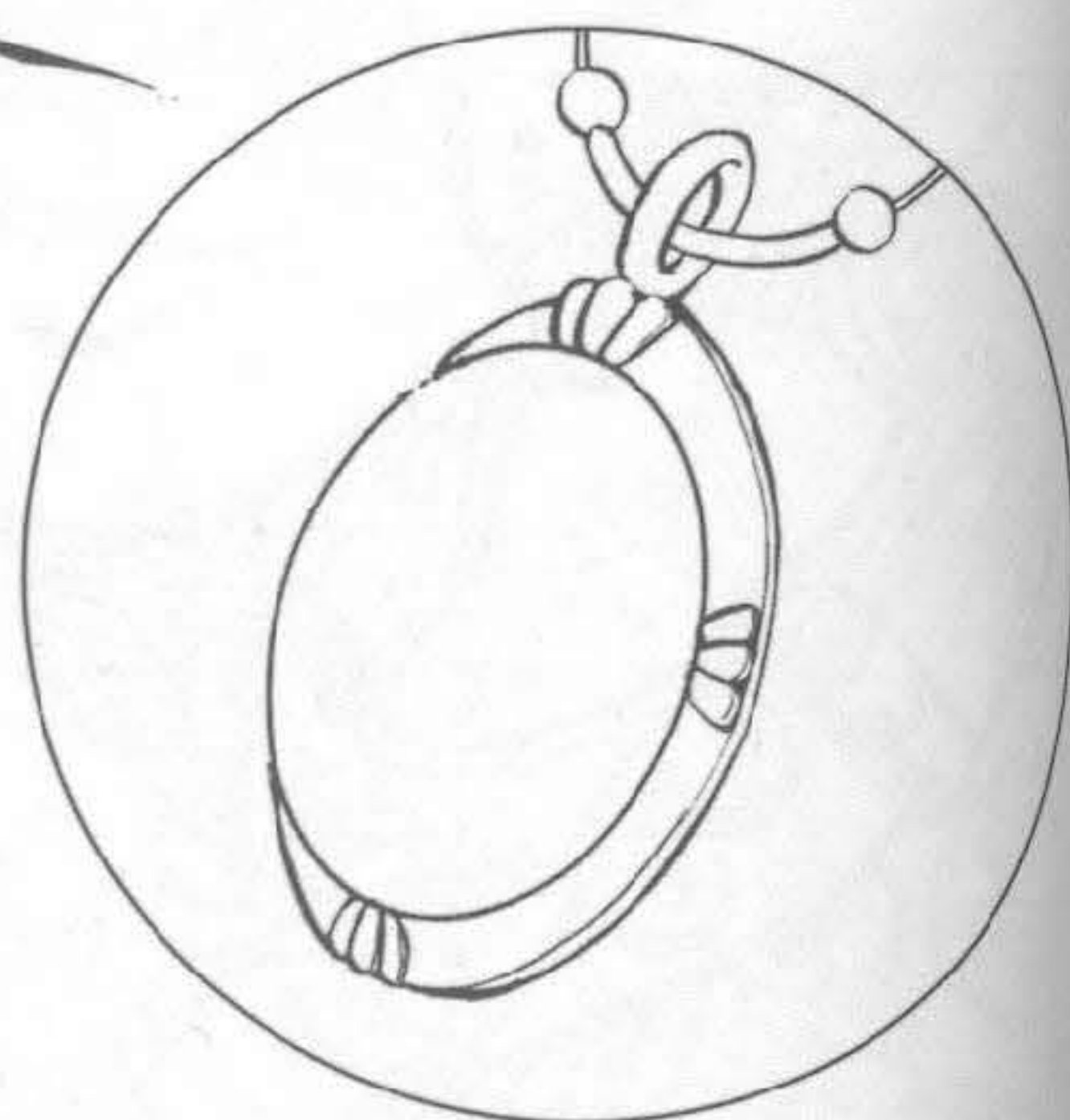
腰部装饰物

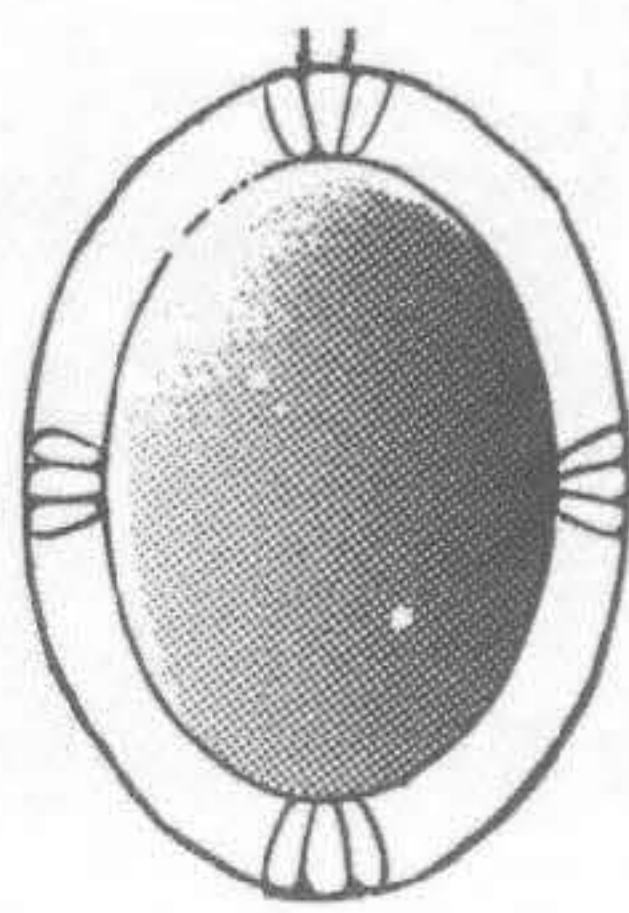
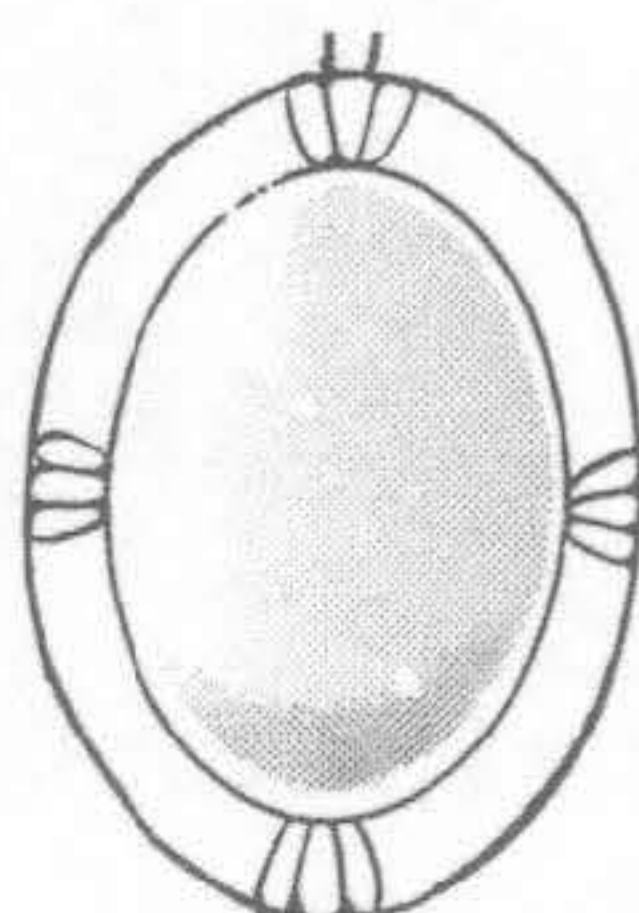
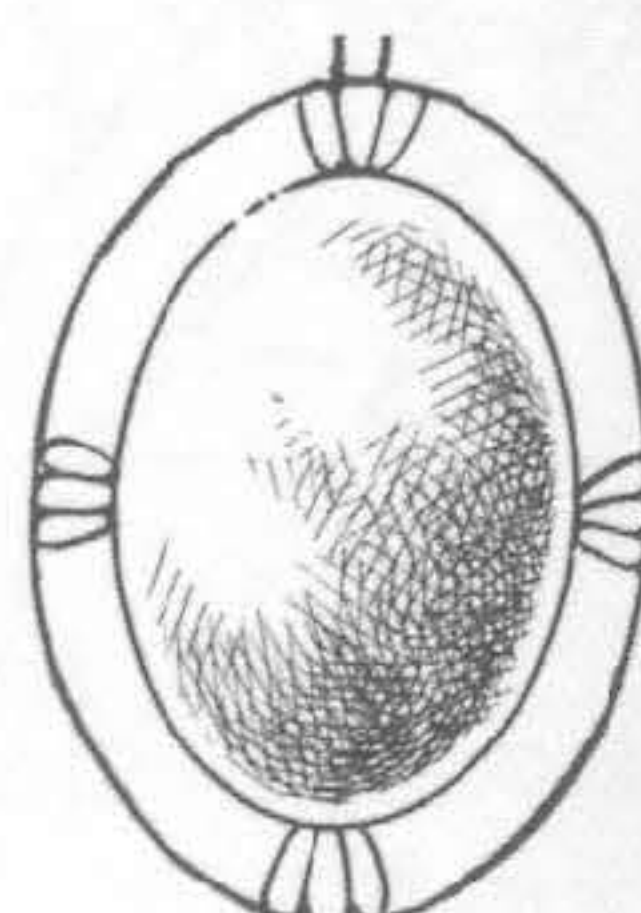
先把部分放大展示，引起读者兴趣，最后再让读者看到全身和脸。
电影中常见的方法。

特写表现的要点

轮廓用粗线，头发和细小部分用细线。

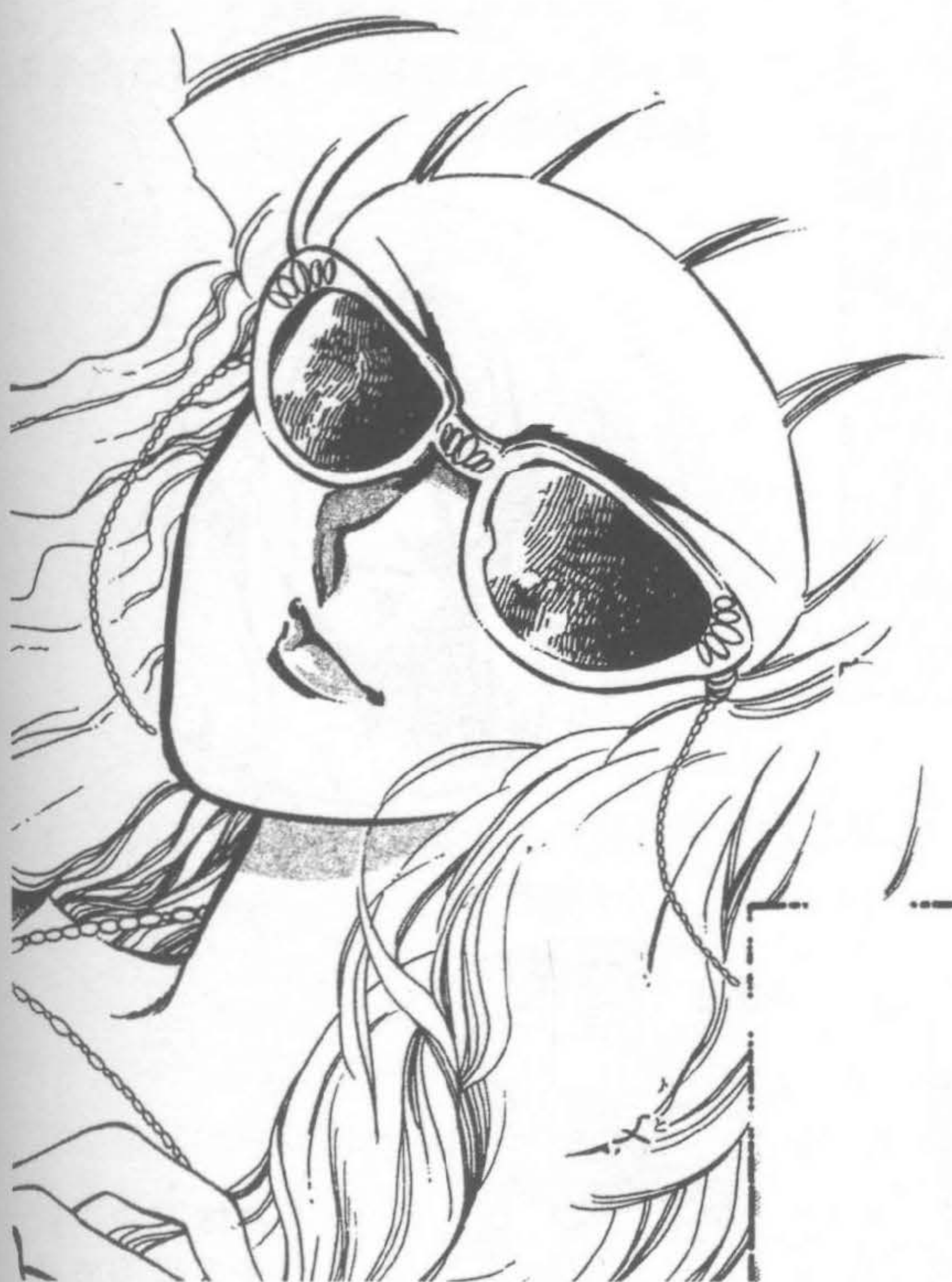
头发的轮廓线也用细线画，给人有弹性的感觉。

脸和身体曲线用粗线明显地画出。

垂饰等细小部分也要认真画出。

宝石的画法

涂黑　刮网　贴两重网点纸　笔触

漫画特写表现的实际例子

至少要占用半页才会有特写效果。

杂志封面斜画型

半边脸型

2 照 明

光与影的设置。通过阴影表现强调立体感，制造出闪烁辉煌的效果。

灯光

NG。灯光过强会使画面变黑。虽然可以产生扣人心弦的效果，但用得过多会使画面很难看清。

把阴影涂黑，会产生很强的冲击效果。

身体上的阴影表现强调肉感和存在感。

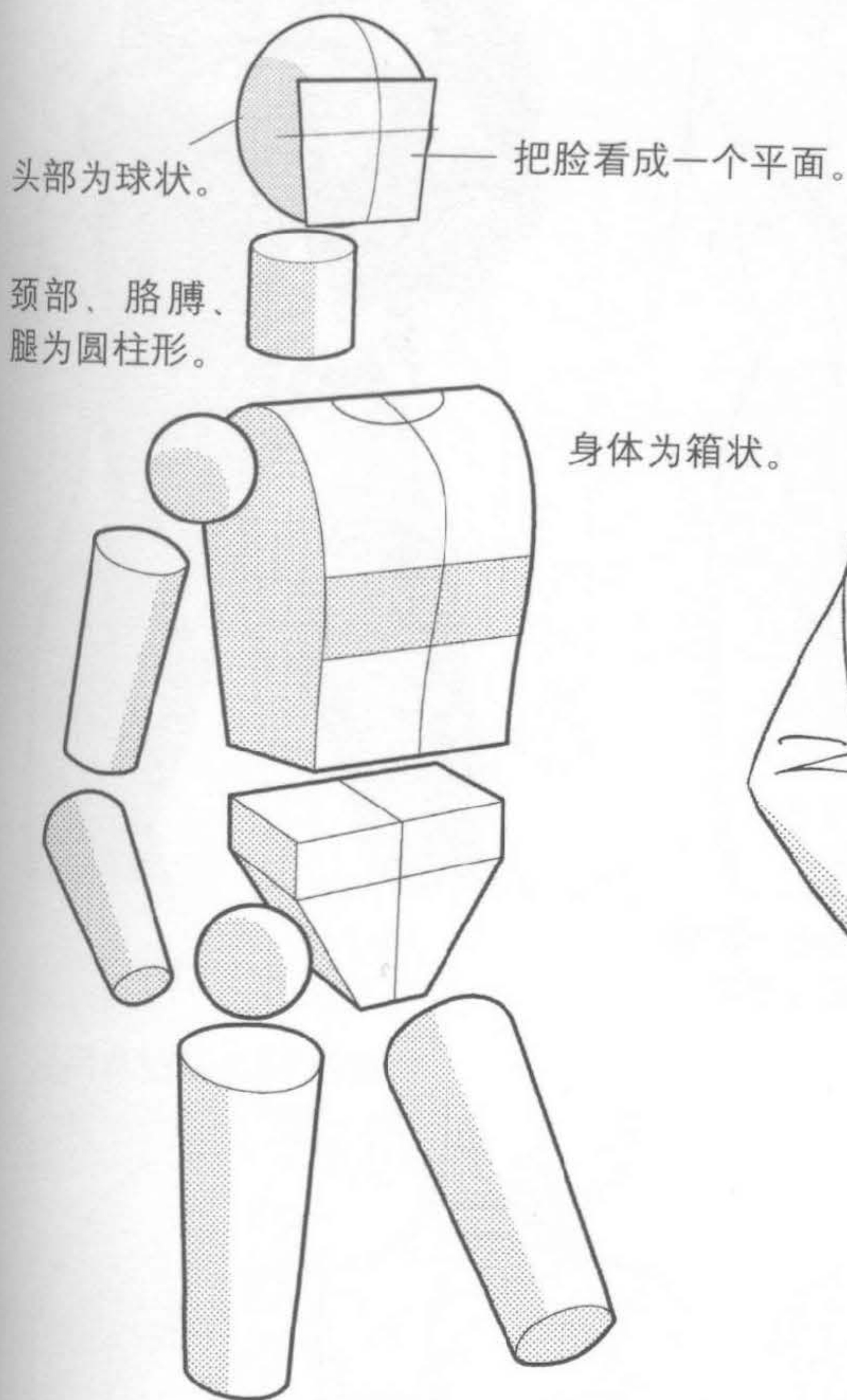
后面的光与泪光闪烁。

身体阴影

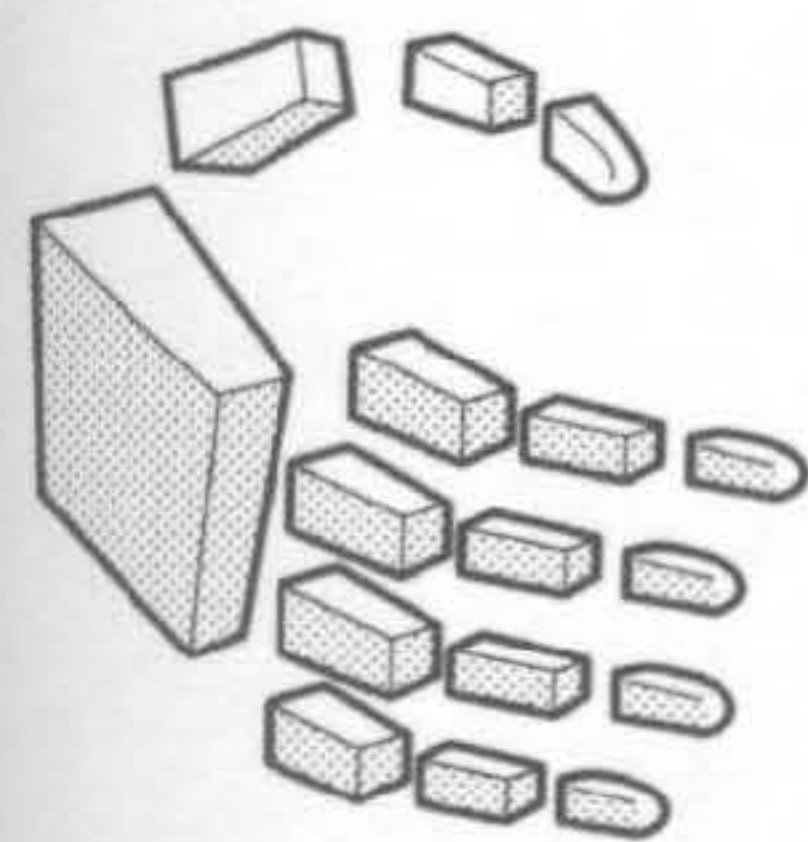
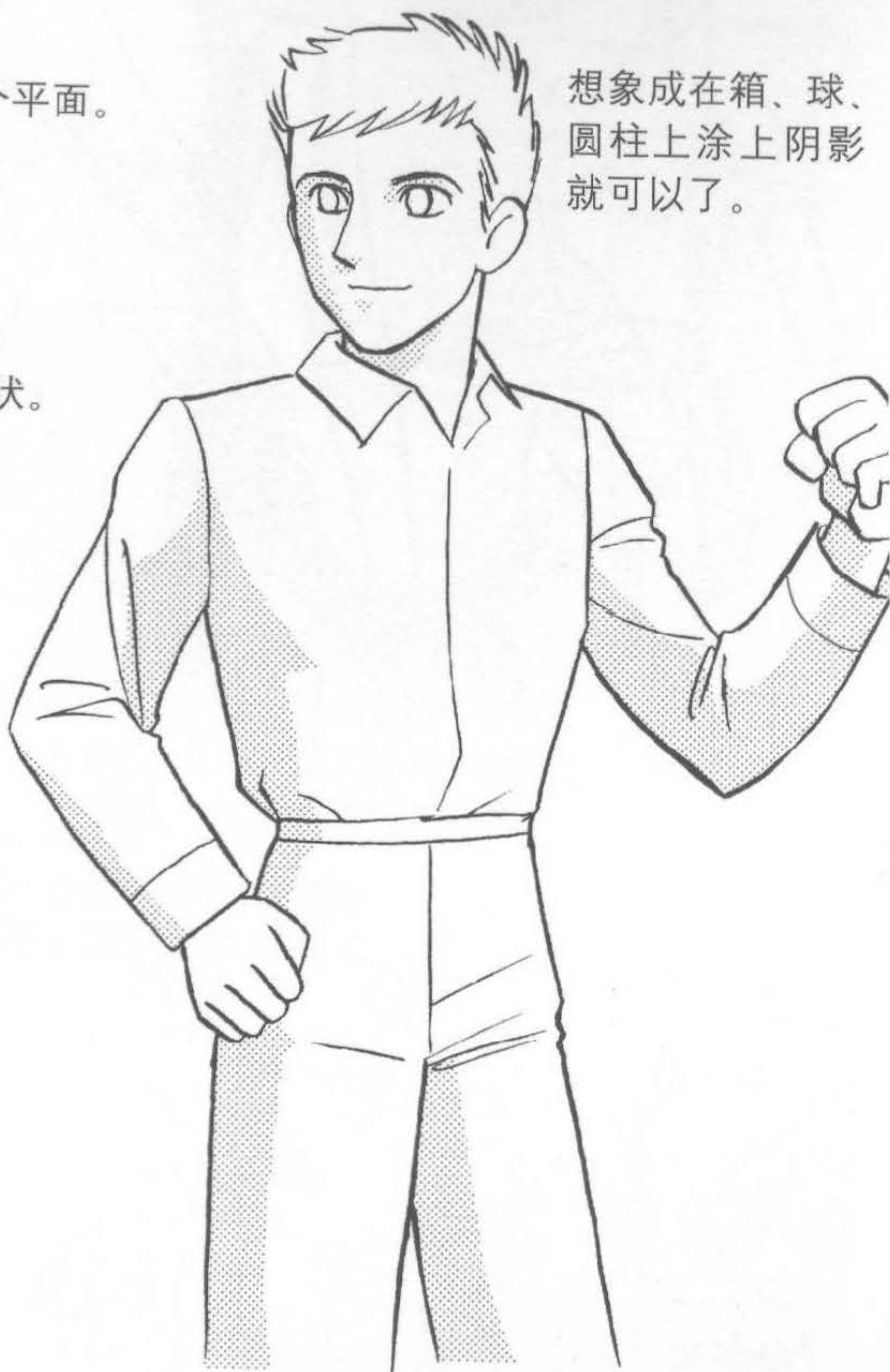
把身体作为单纯的立体物把握。

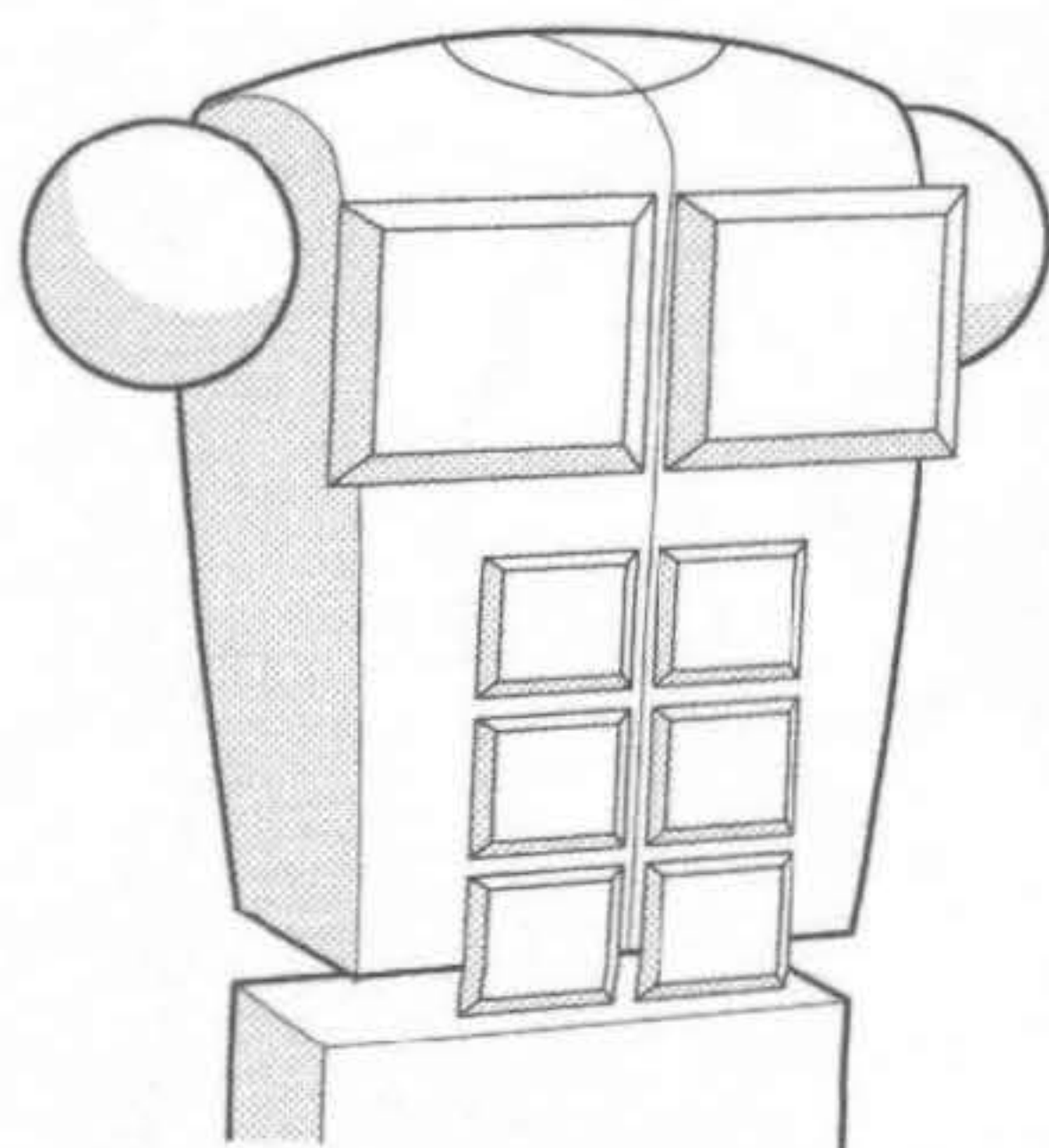
〈男孩〉

头部为球状。

把脸看成一个平面。

想象成在箱、球、圆柱上涂上阴影就可以了。

颈部、胳膊、腿为圆柱形。

身体为箱状。

手是板状物与柱形物的集合体。

肌肉型身体的表现

肌肉表现可以看成是在身体上贴上几块板。

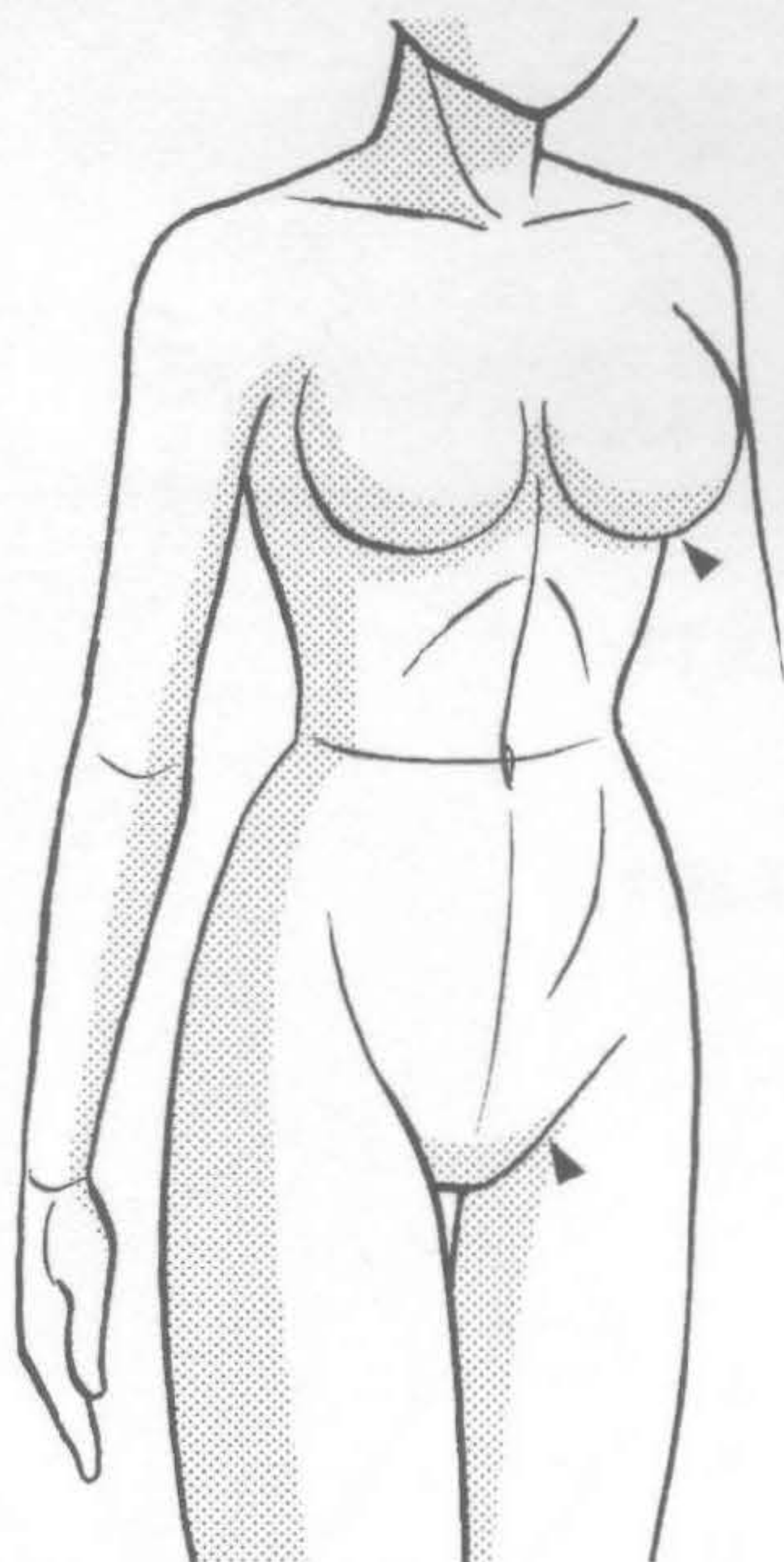
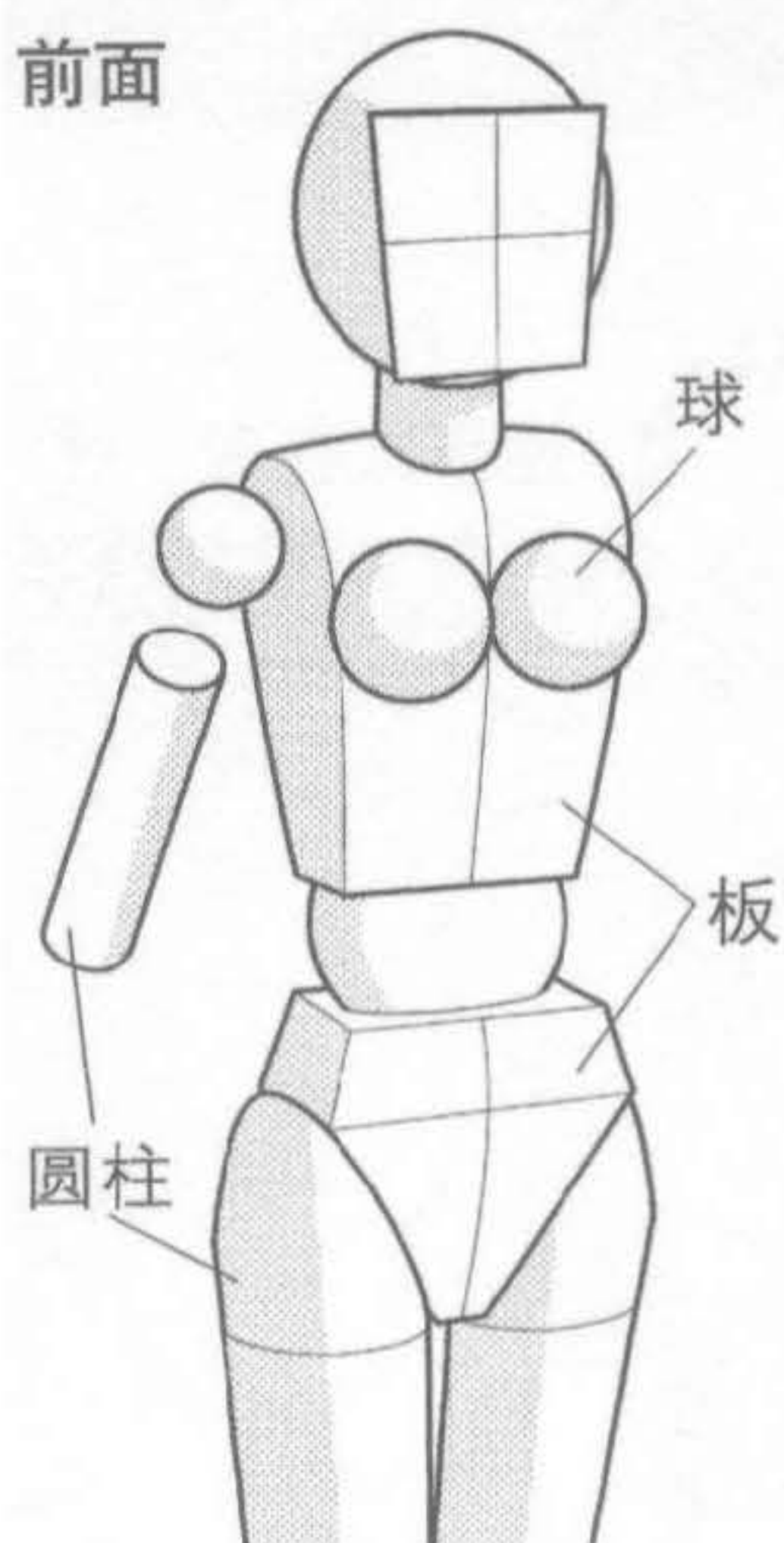
和男孩相比，女孩身体更像球形，在此基础上涂上阴影。

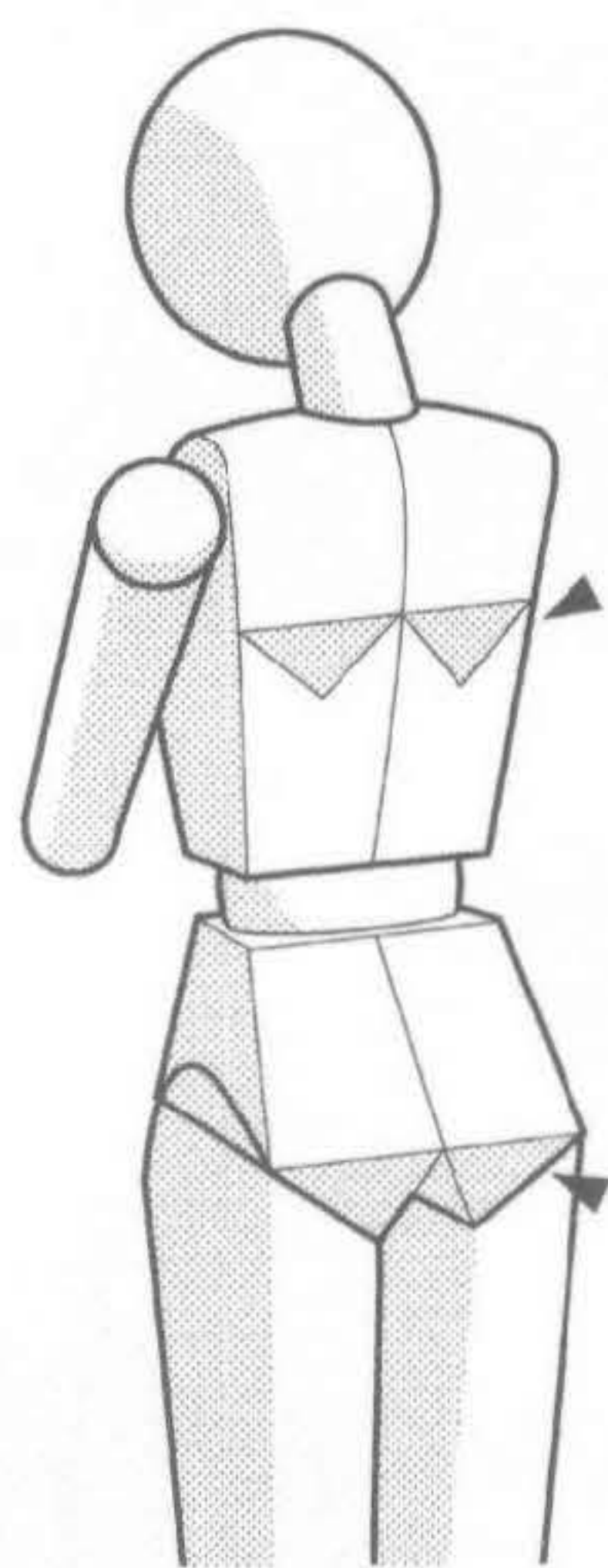
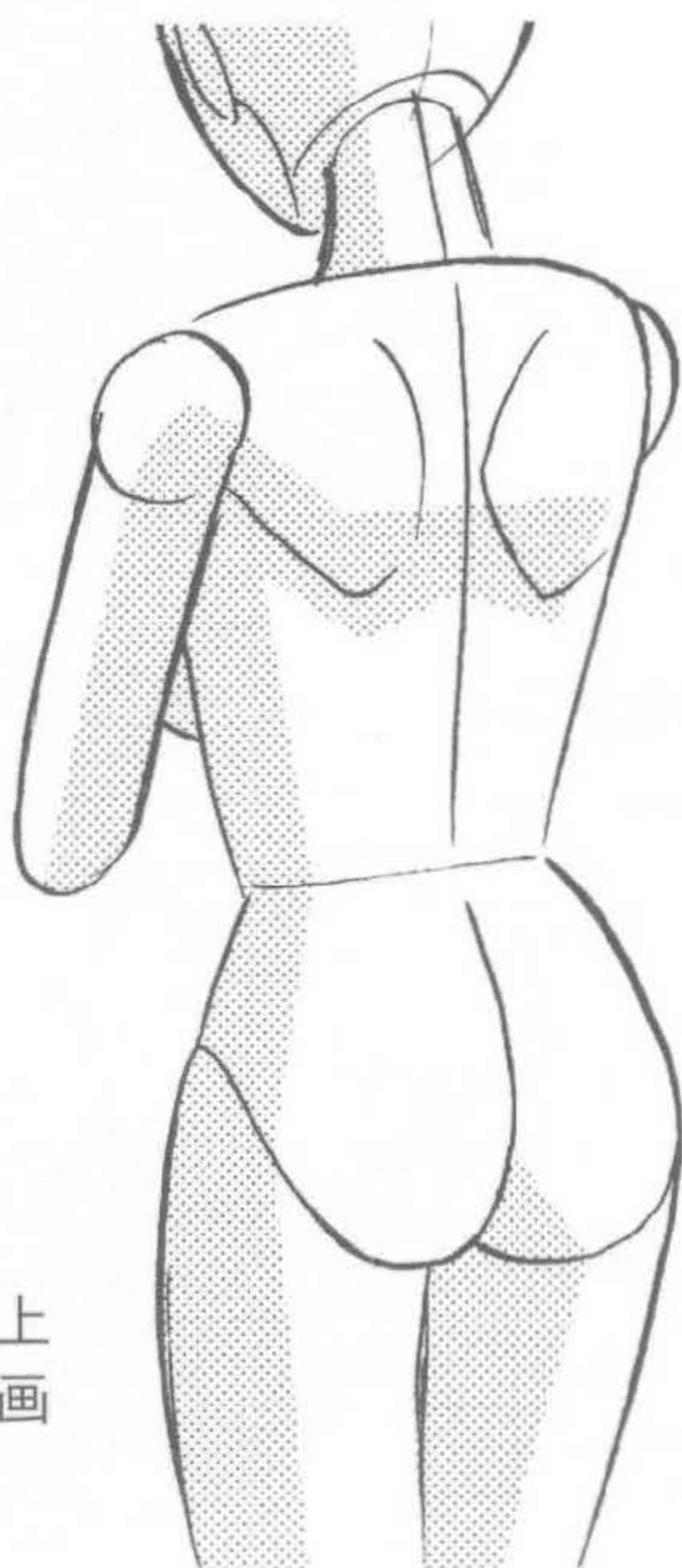
〈女孩〉

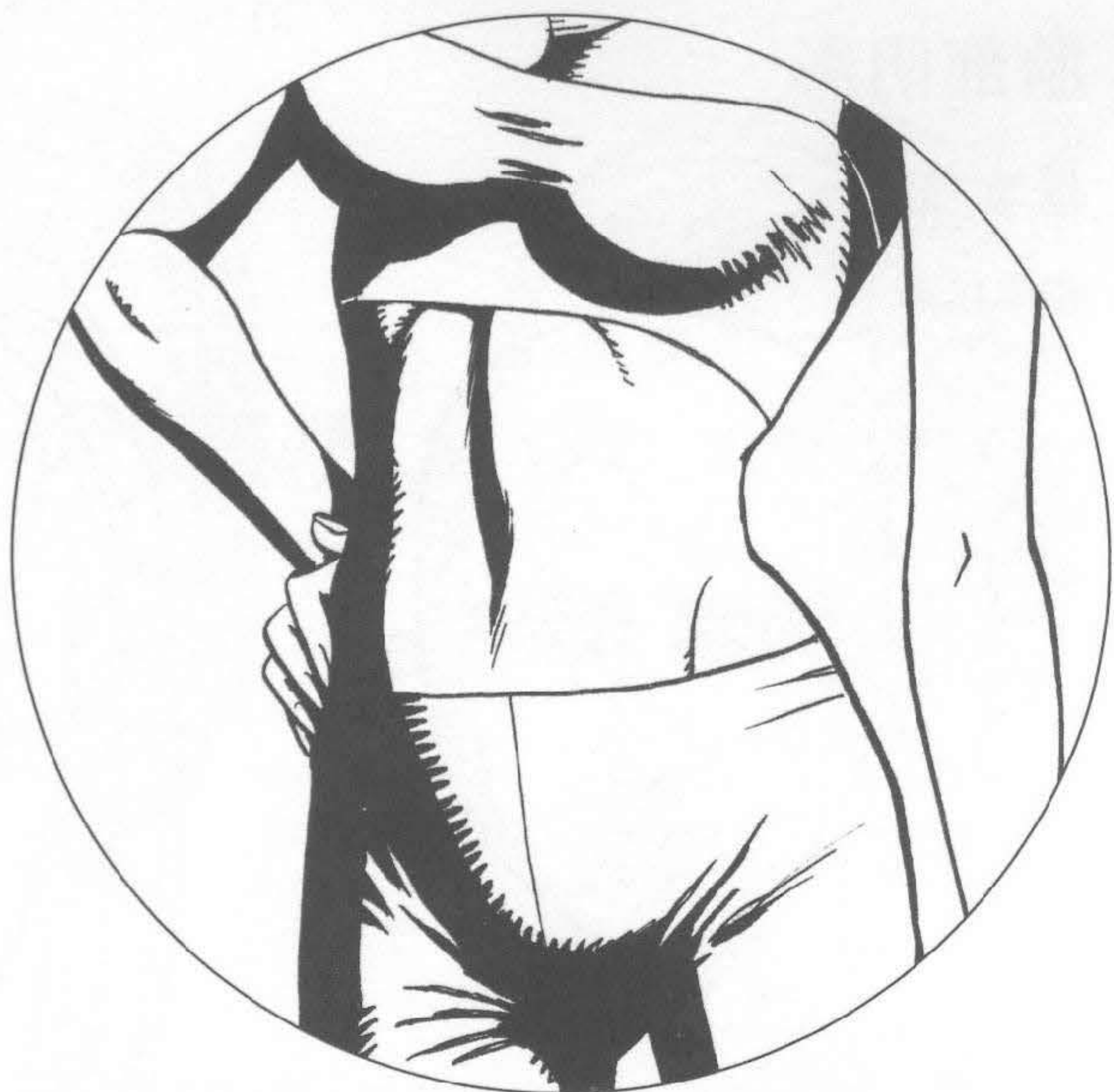
前面

球

板

圆柱

在胸下和下腹部画上阴影，
身体的立体感就出来了。

背面

肩胛骨和臀下部画上
阴影。按照三角形画
就可以了。

一般在身体
侧面、肩胛
骨下面、臀
部下面3个地
方画上阴影
就可以了。

比较明显的浓影

照到强光时会产生黑色阴影，可以表现冲击作用很强的人物。

用网点纸表现的浅影

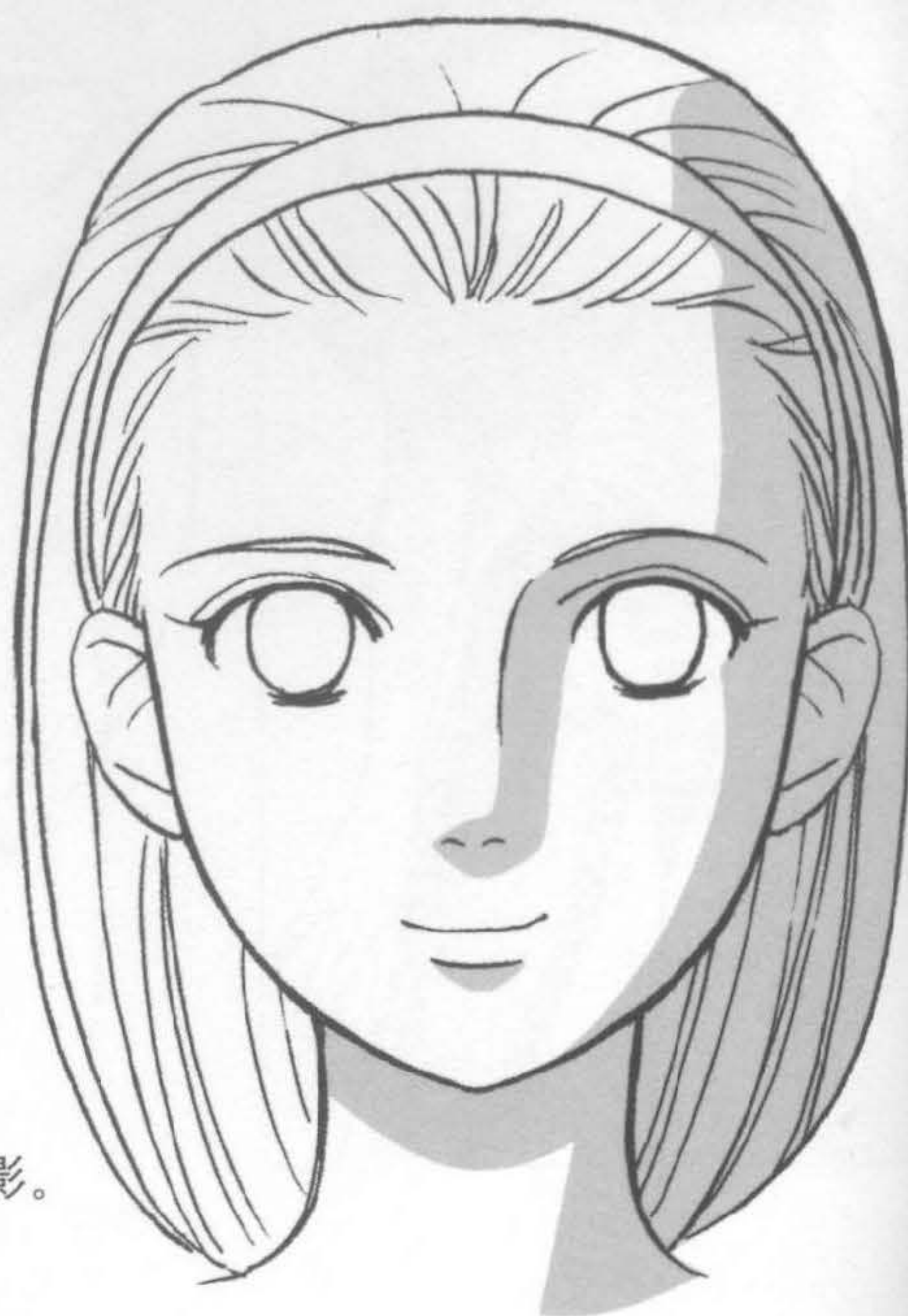
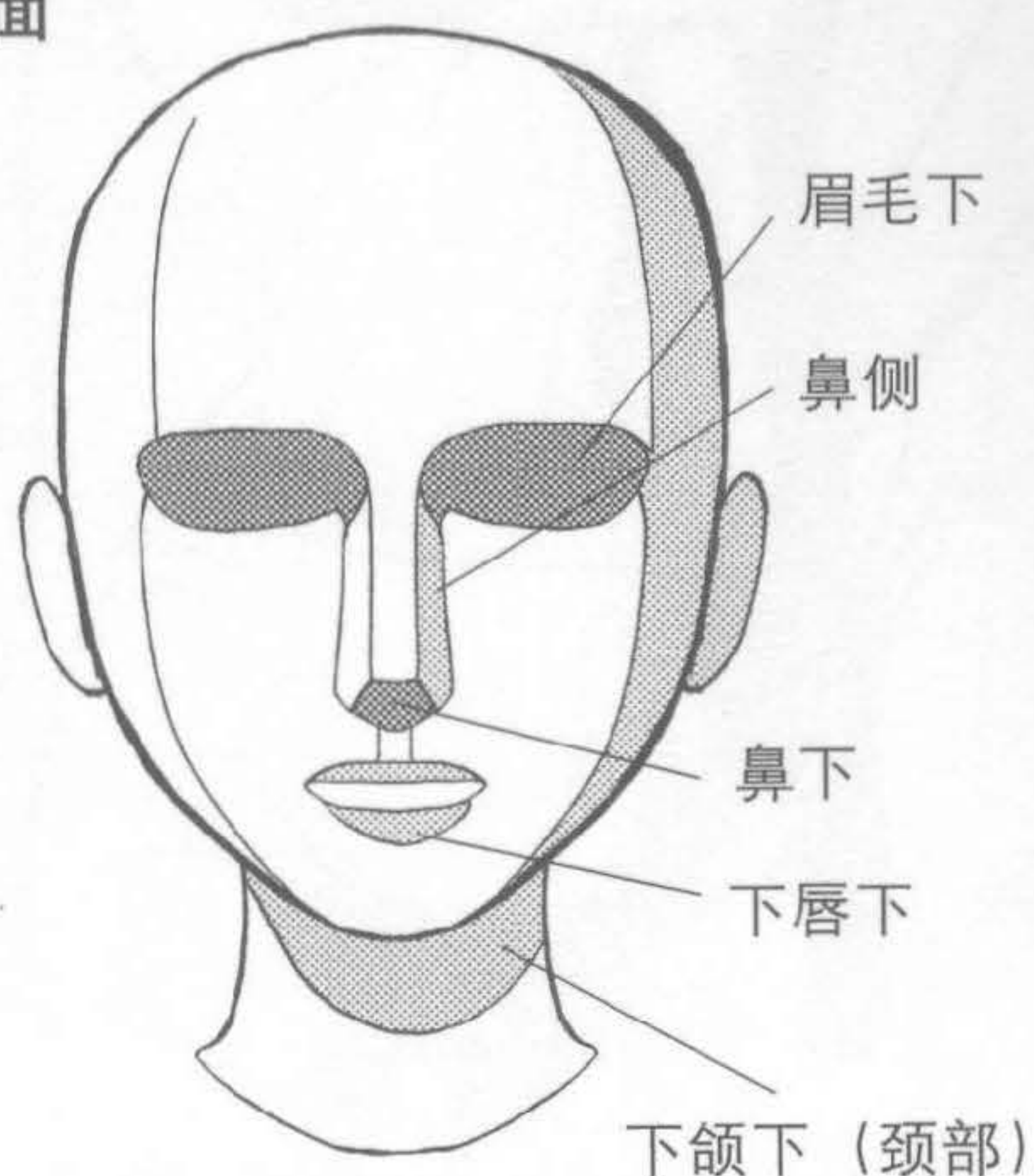
加入阴影前

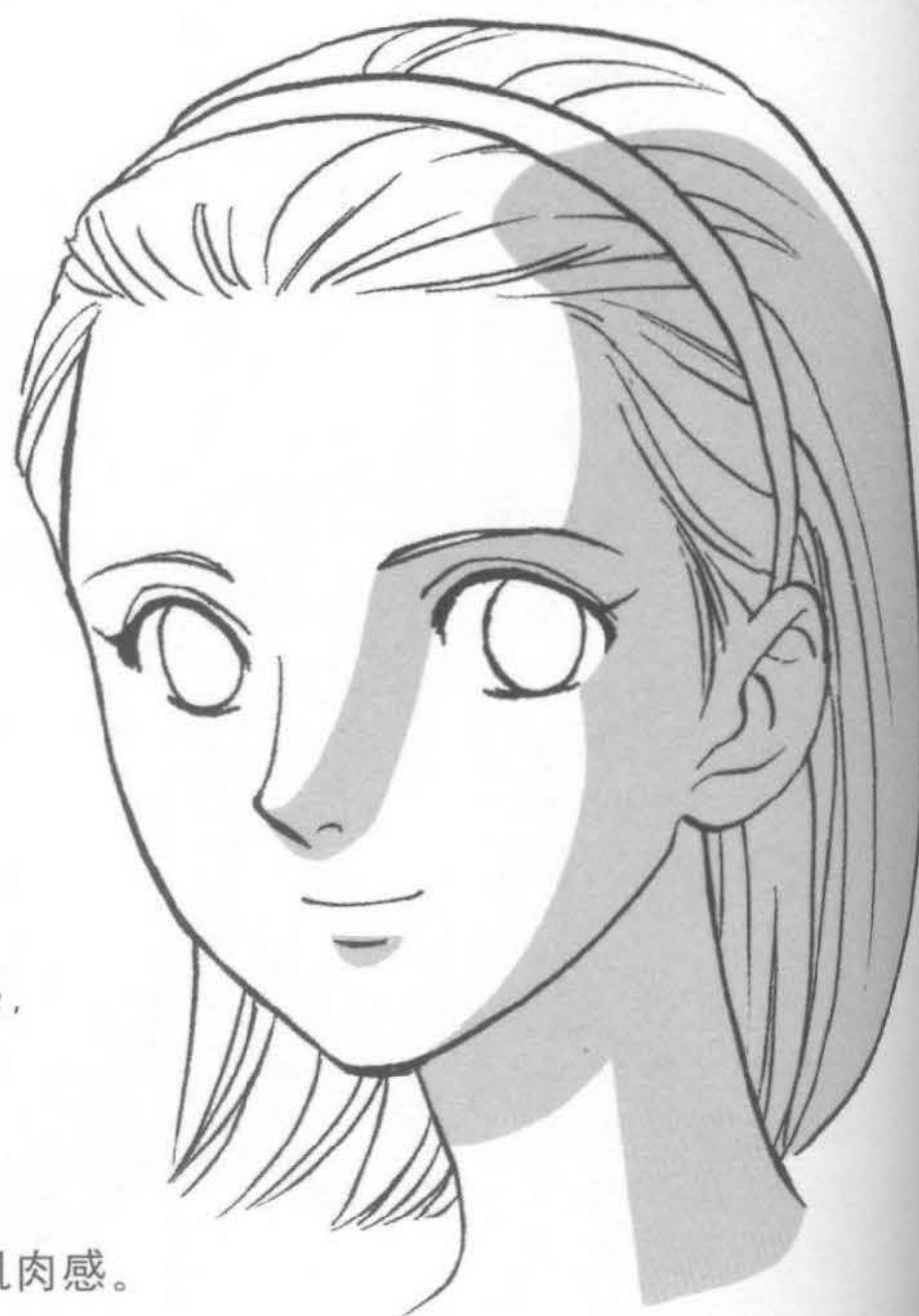
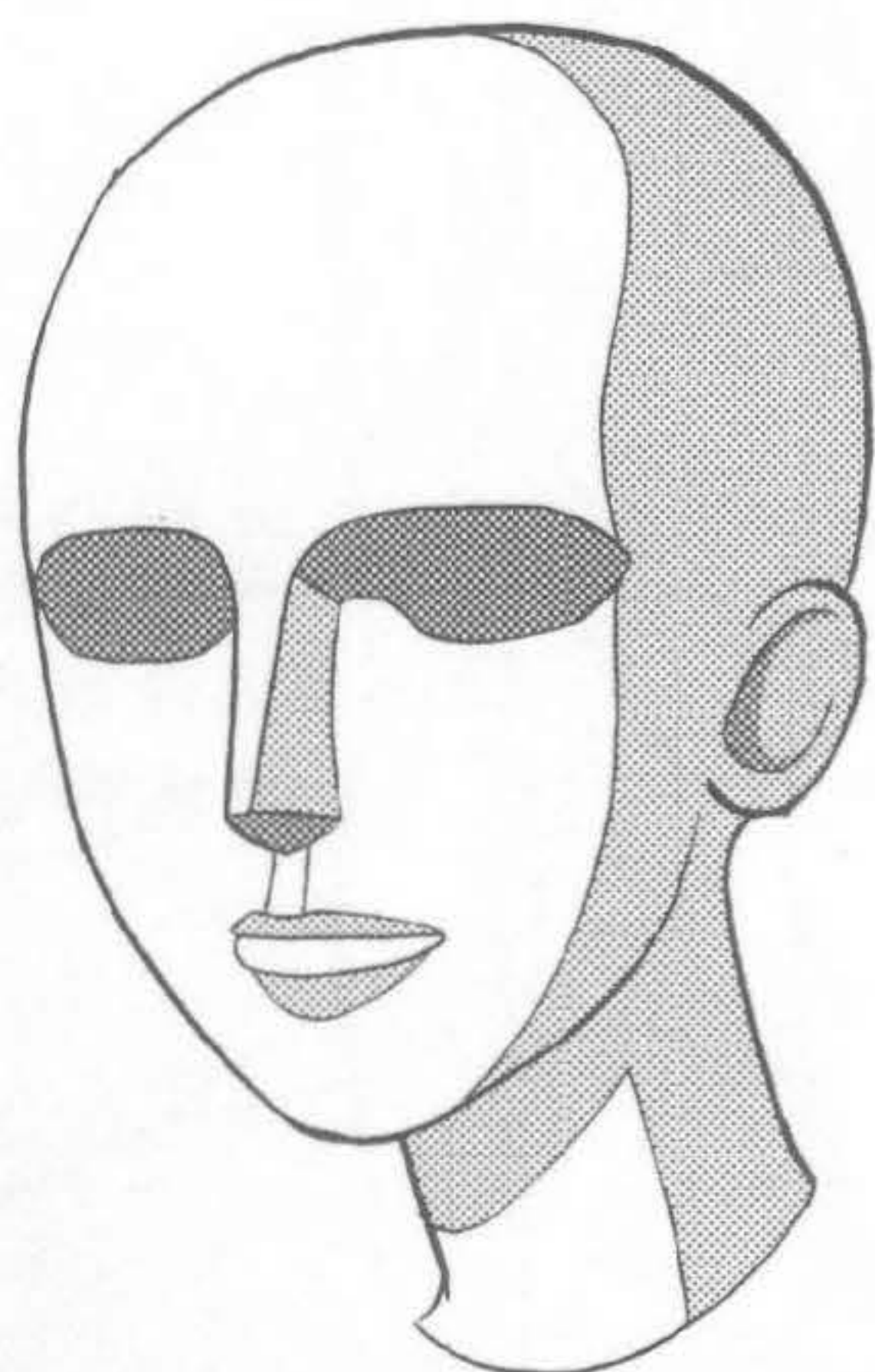
普通光带来的阴影表现。可以表现出人物肉体的重量感。

脸部阴影

基本类型

把头部看成卵形。

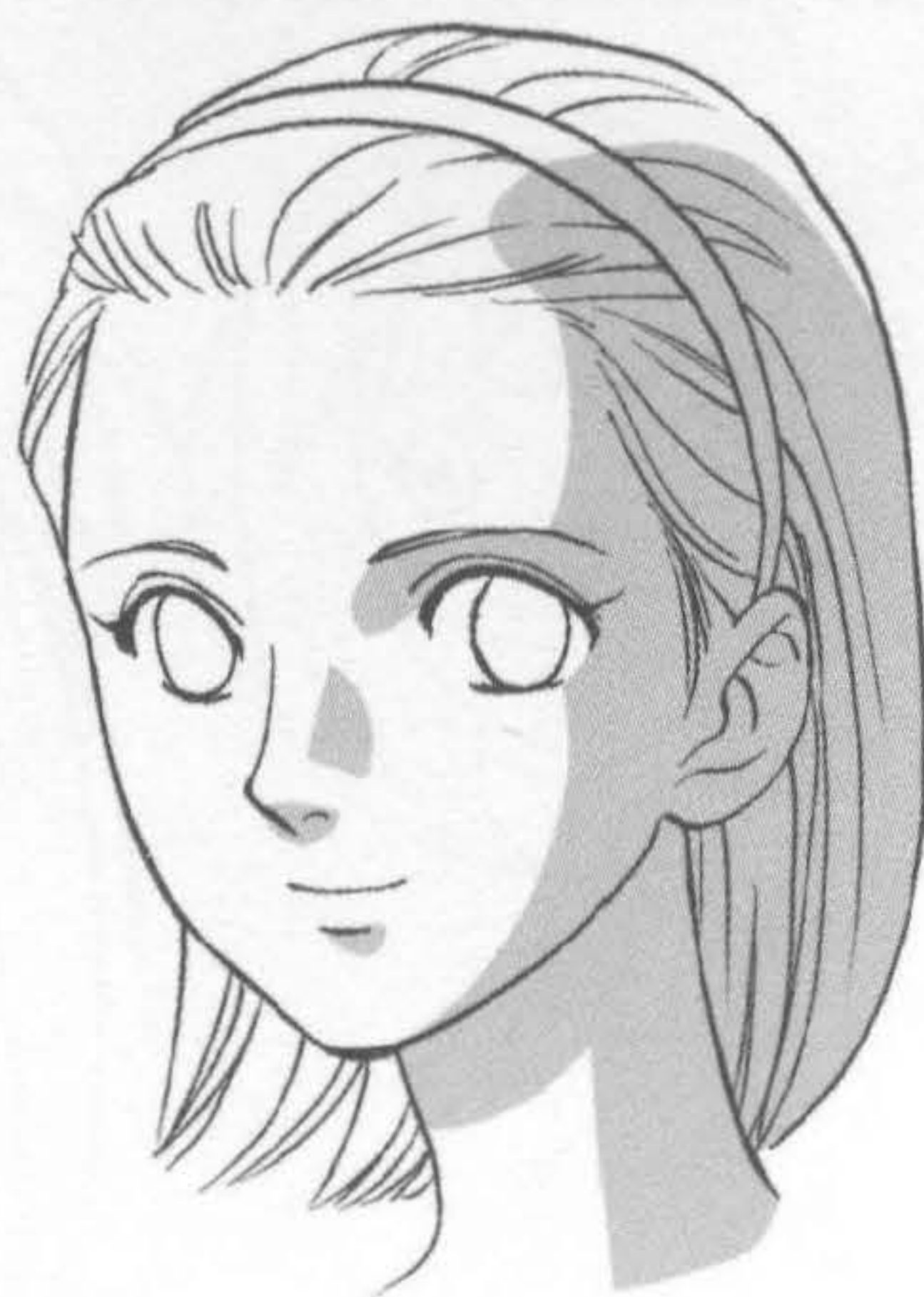
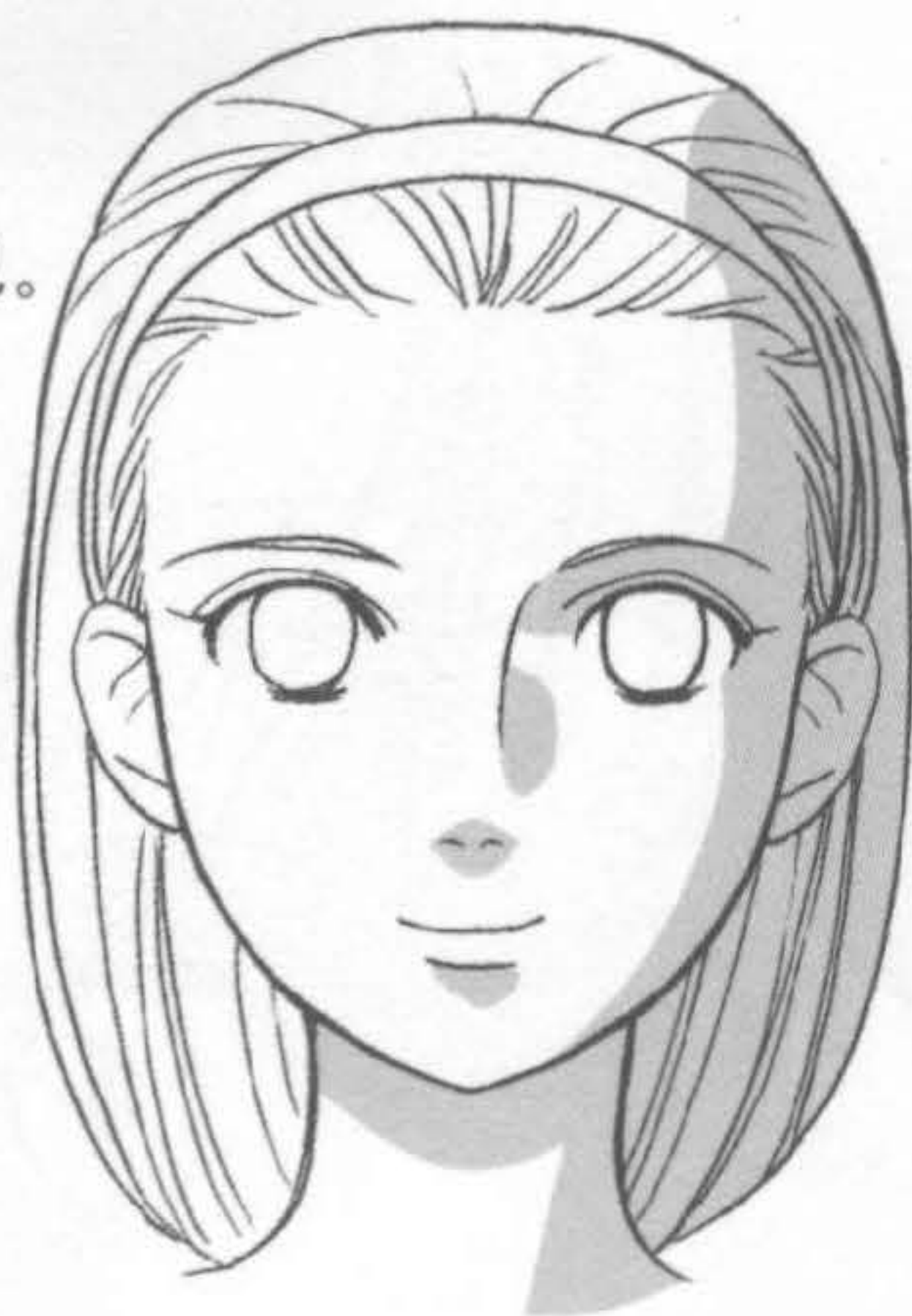
面向正面

脸一侧、鼻下以及下颌下边可以产生阴影。

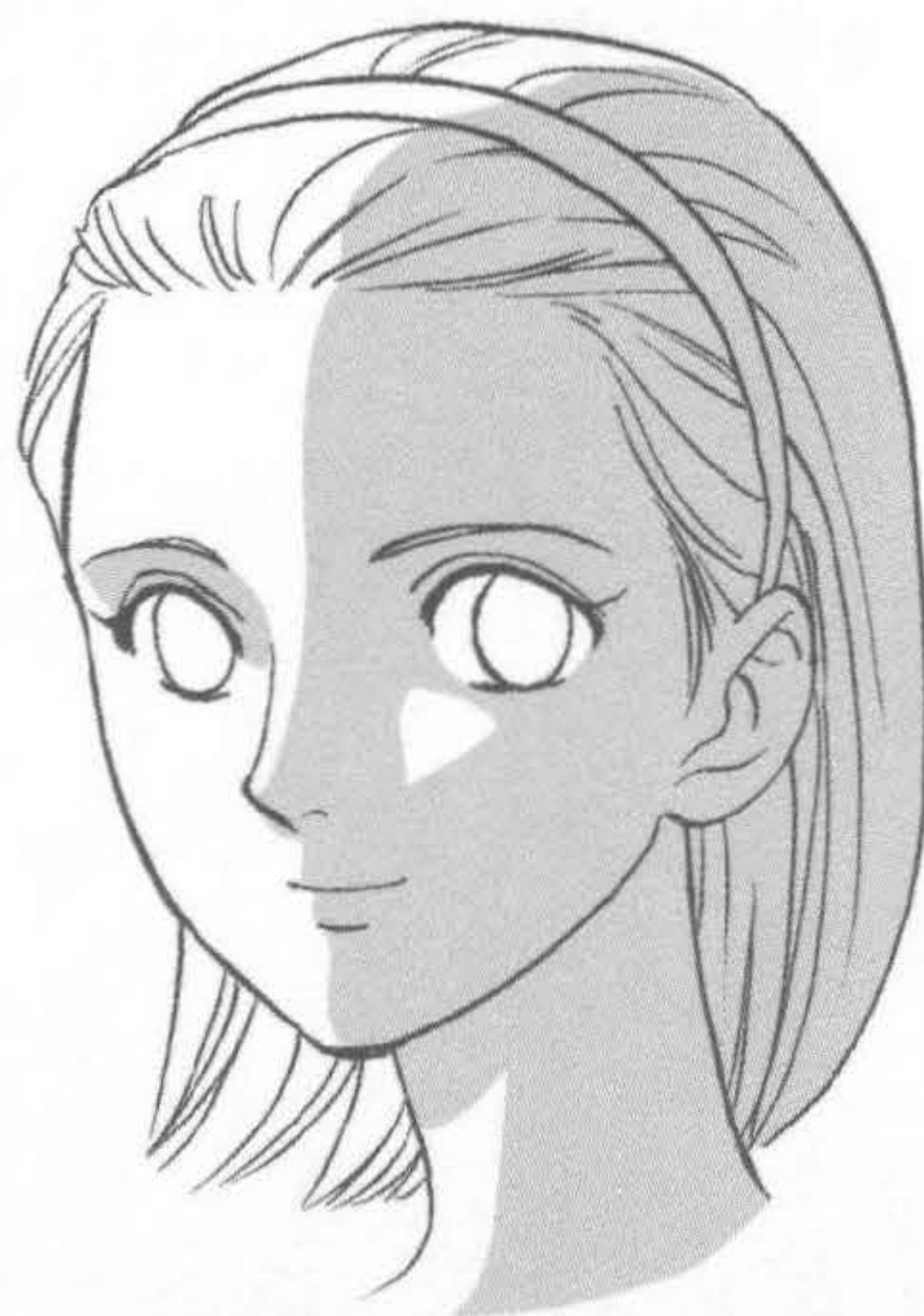
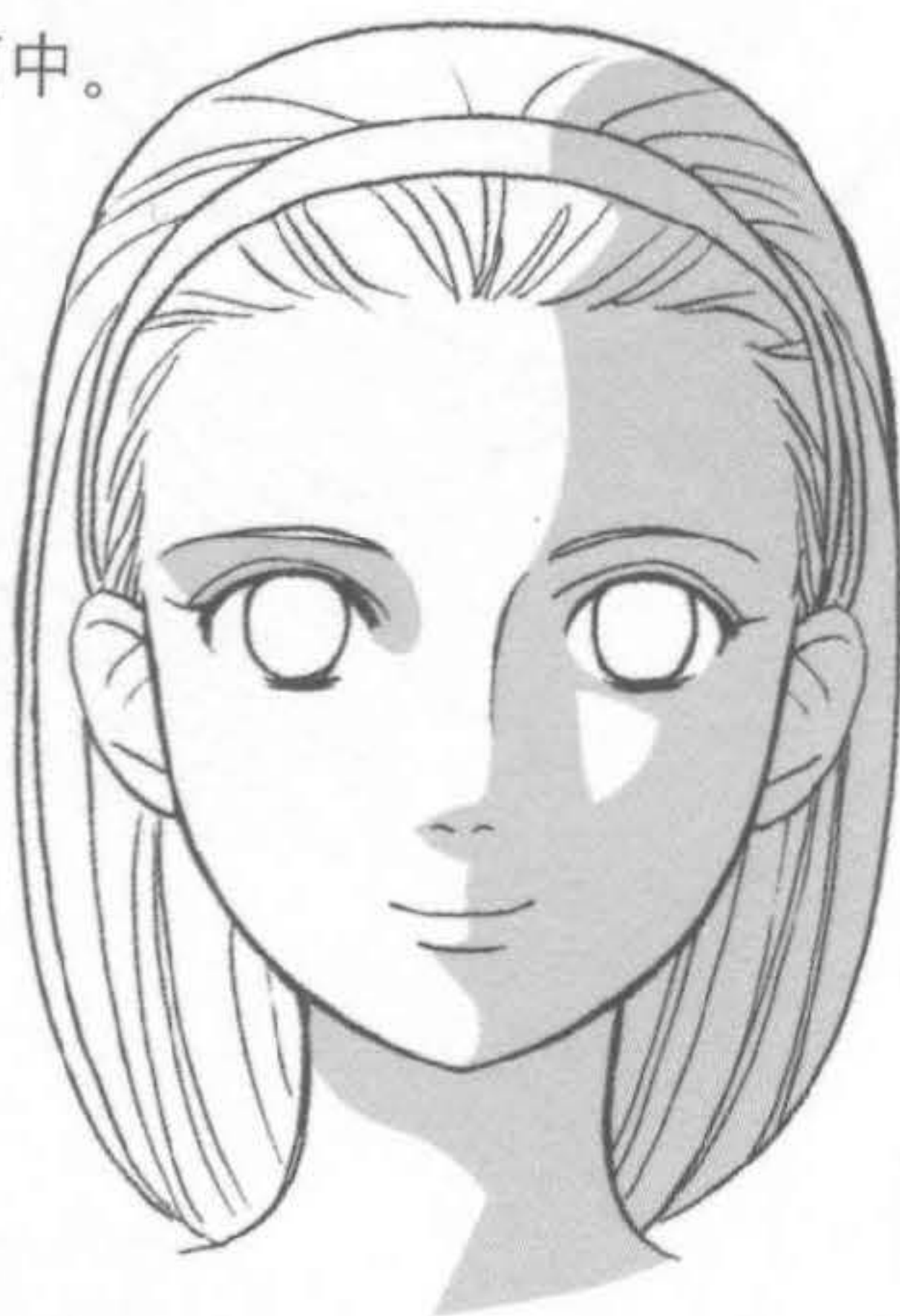
左侧面

鼻侧和眉毛下添上阴影可以产生立体感，
使整个脸看起来轮廓分明。

用10～20号网点纸可以产生肌肉感。

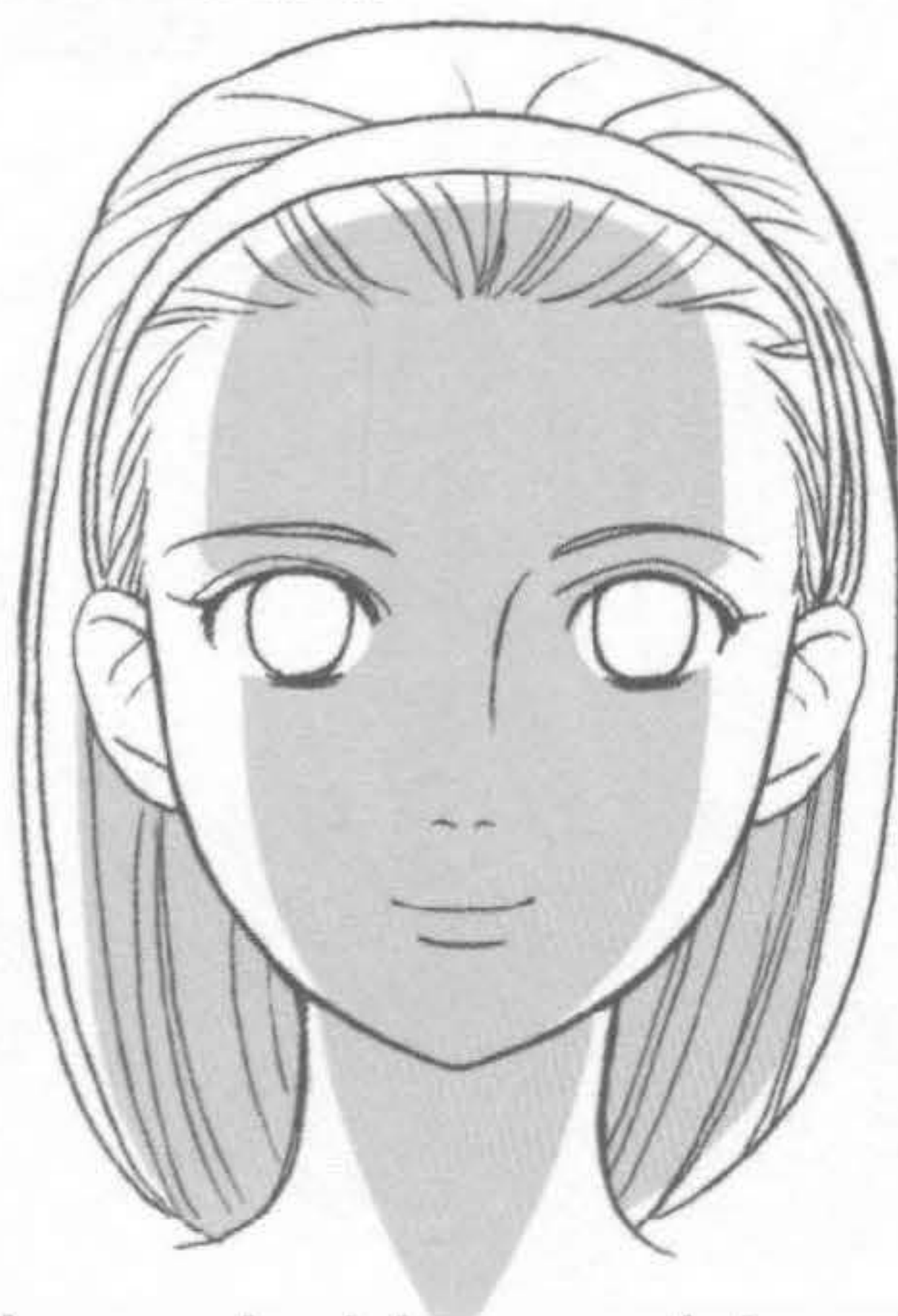
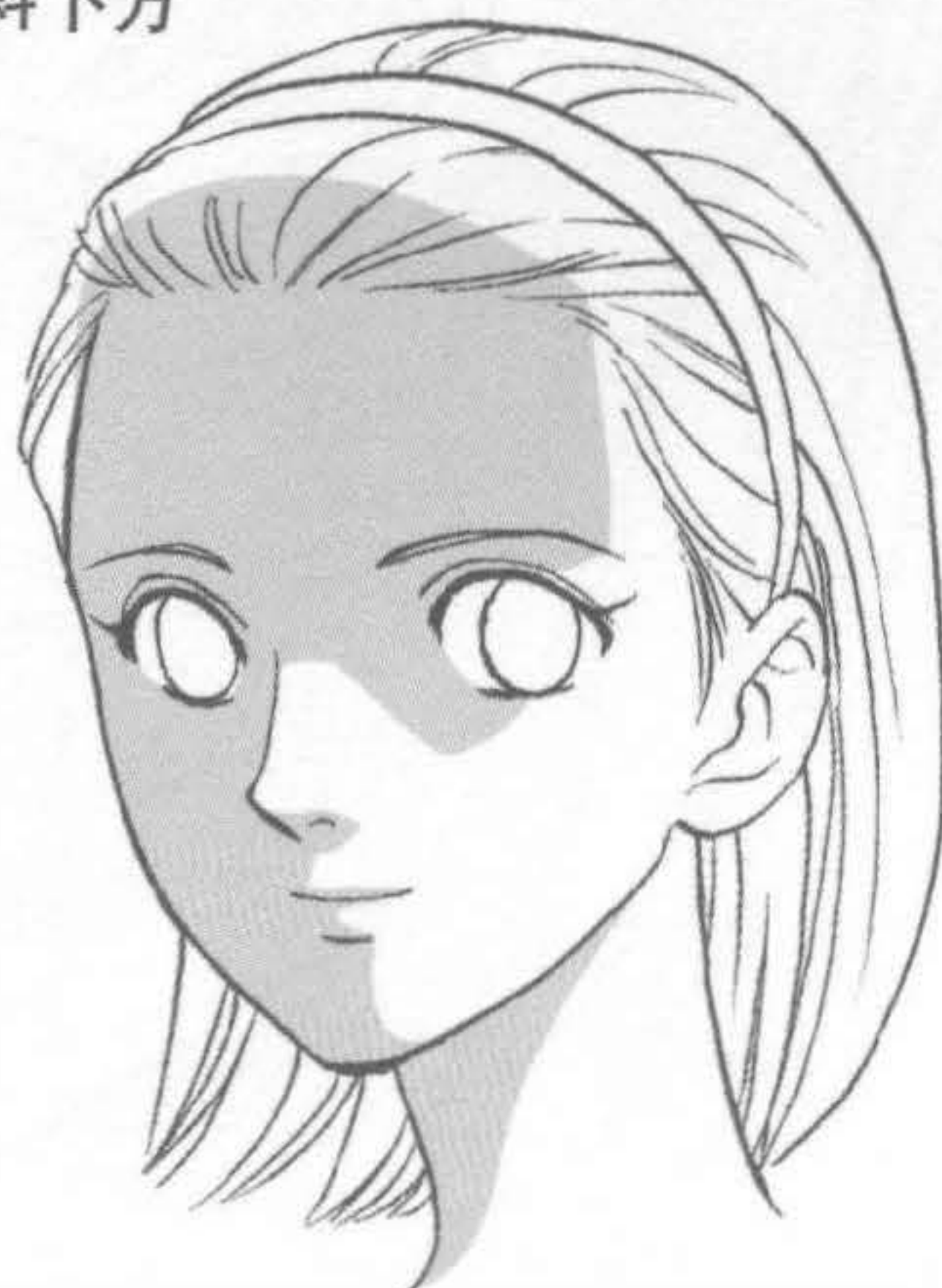
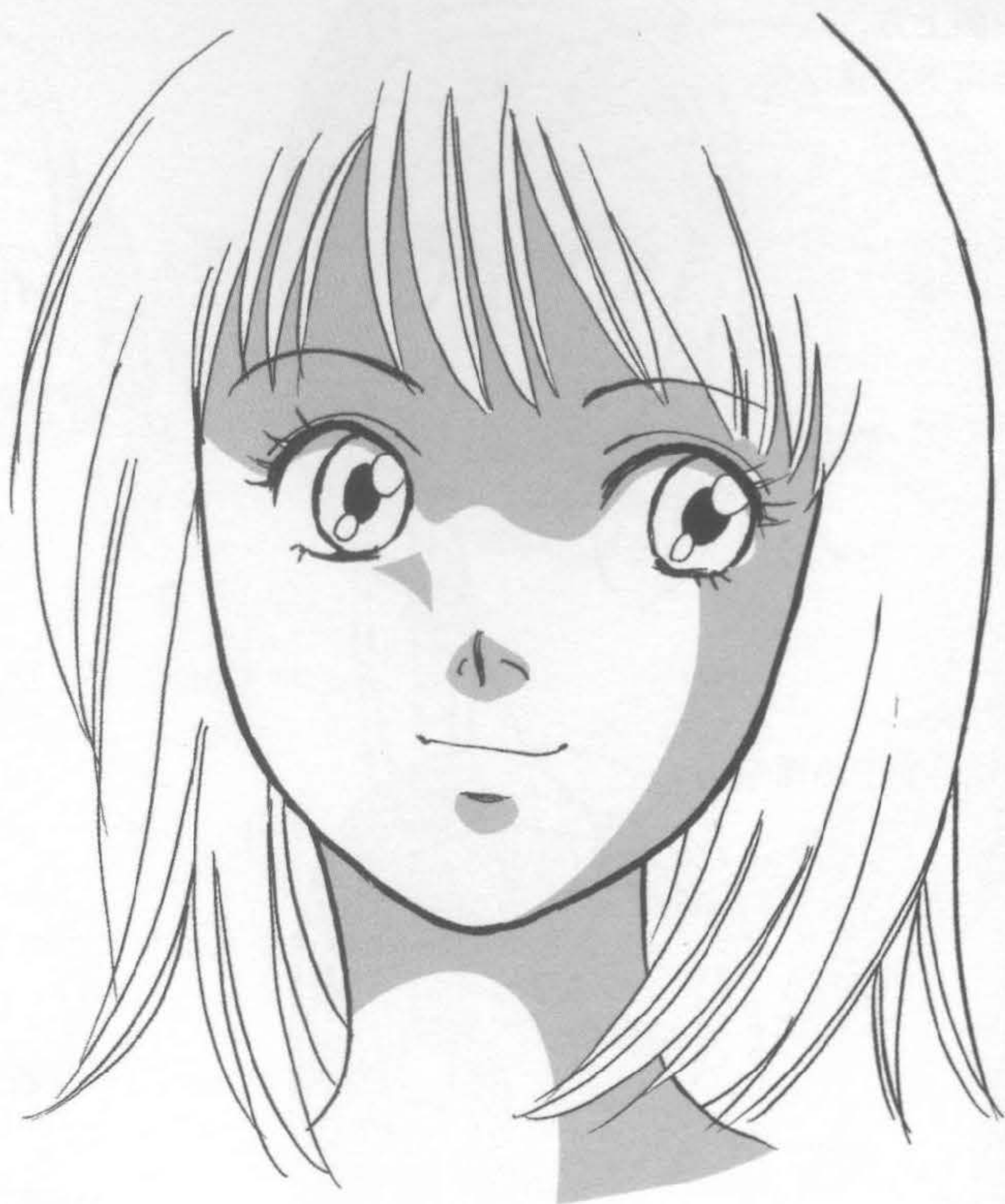
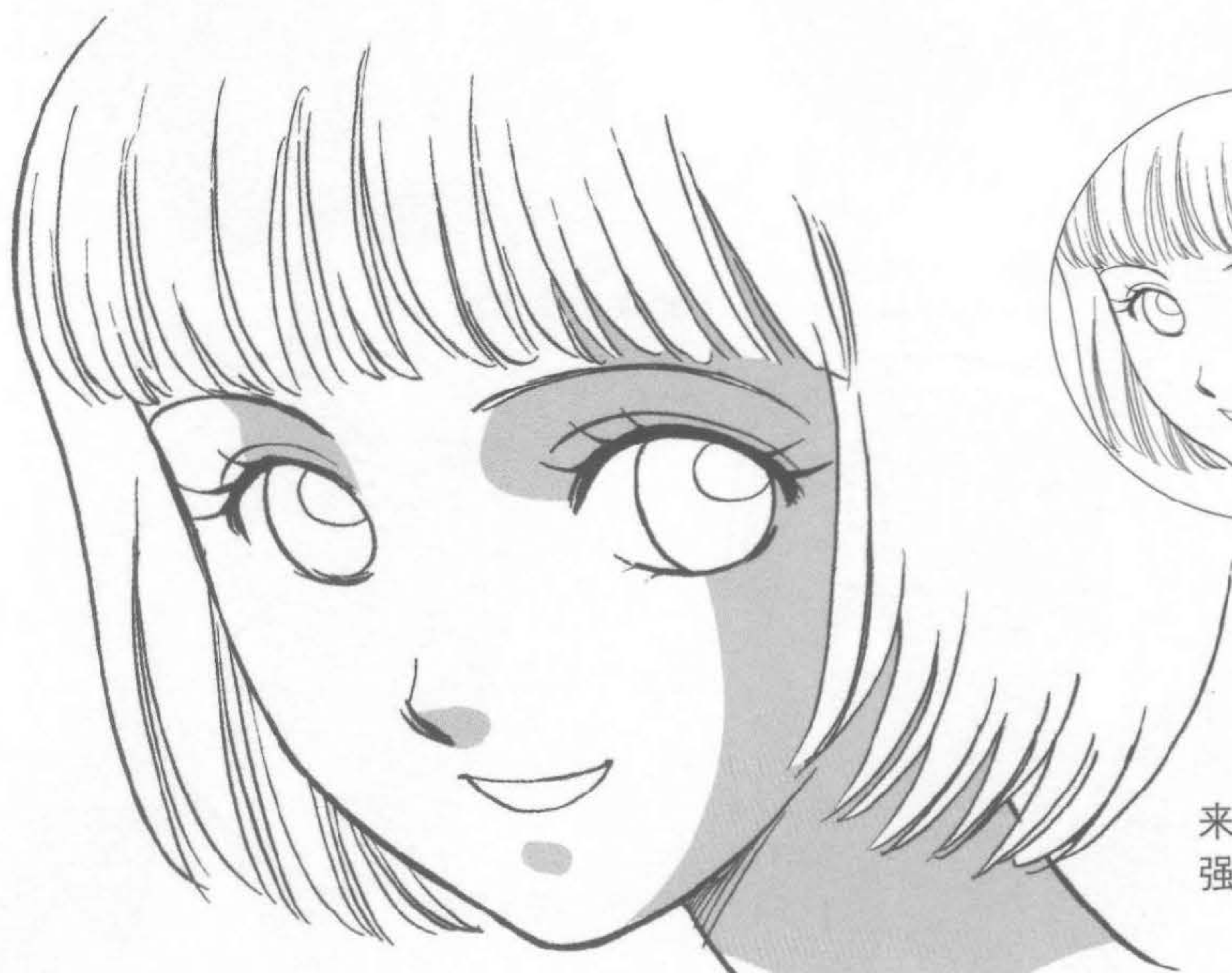
通常画面的阴影

光来自斜上方

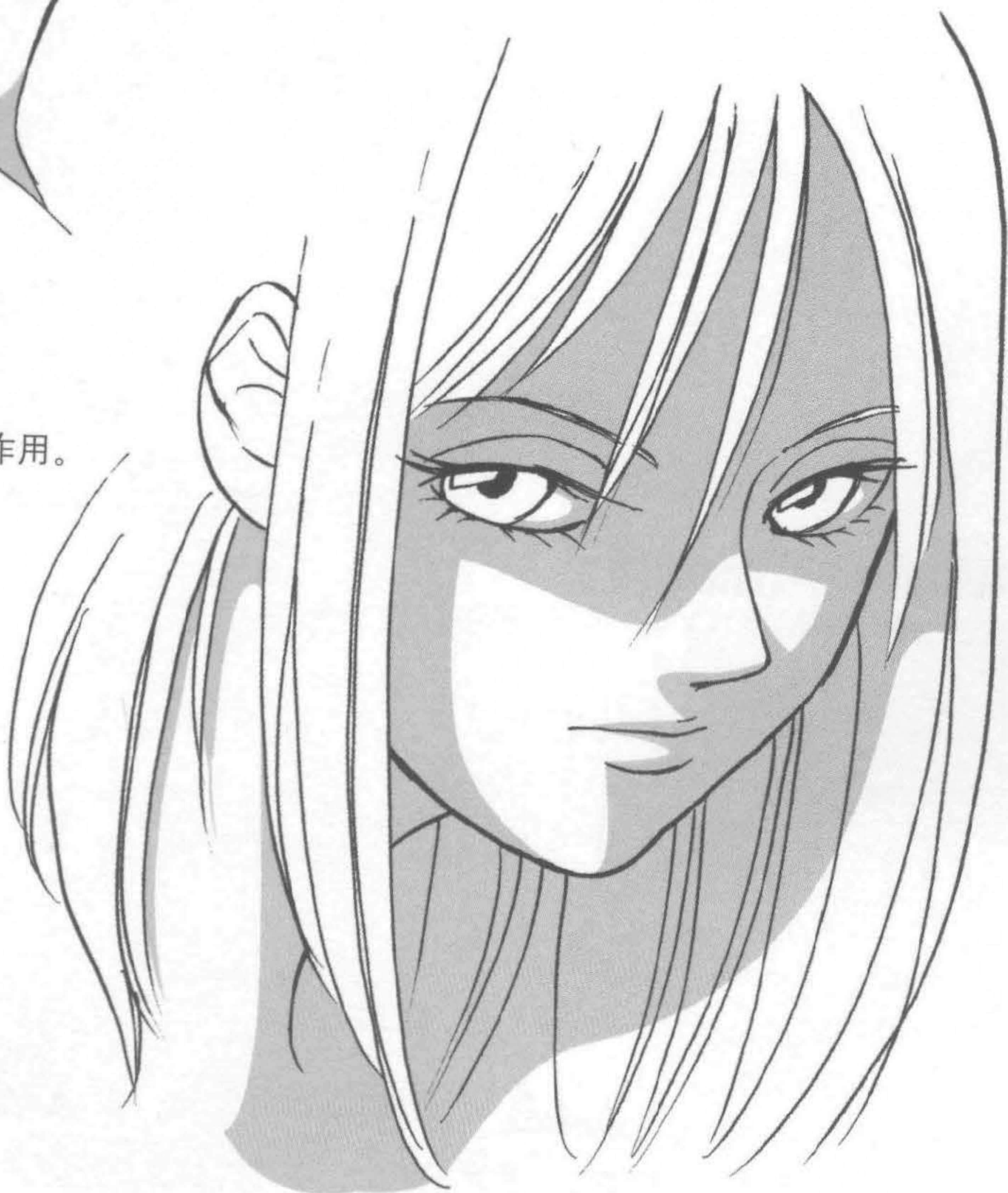
一般画面中经常出现。

光来自一侧

用于加强印象的画面中。

给人深刻印象的画面中的阴影

光来自后面

（逆光表现）

光来自斜下方

强调脸部立体感的类型

基本上光来自正上方。
标准的阴影表现。

来自斜上方的光。
强调立体感。

来自斜下方的光。
给人一种恐怖的感觉。

来自后上方的光。
可以起到强调眼睛的作用。

光与阴影的设置

正因为有了阴影，光和闪烁的效果才更明显。

背后有烟和火苗冒出的战士

草稿 写有需要处理的标记。

钢笔画

用斜线表示阴影。光从背后照来时，中心线处最暗。

胸下画上阴影，强调胸板的强壮。

感觉到异常气氛的教授

眼镜的一部分闪光。用十字状的光表现。

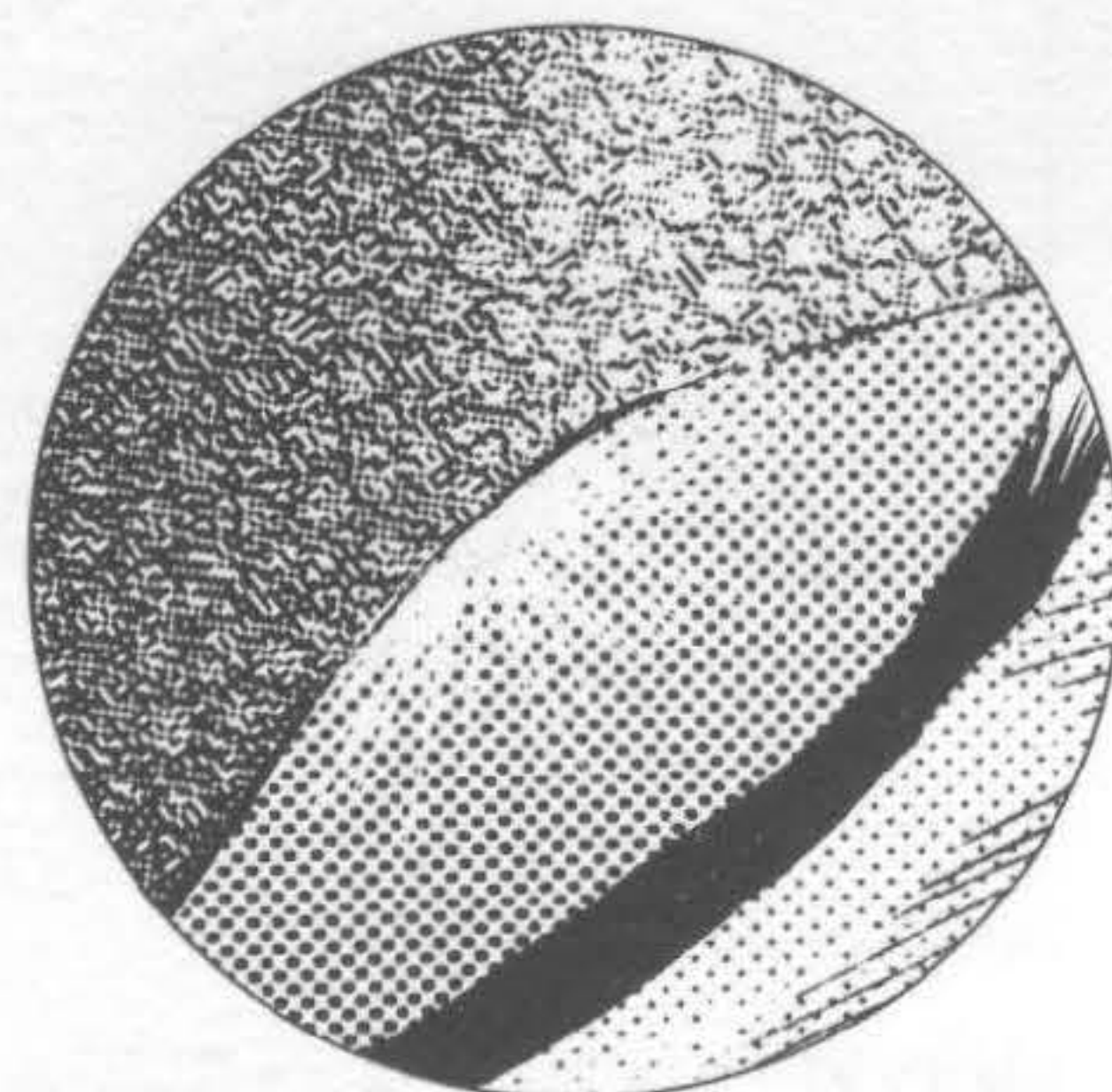
人物背后用砂目网。表现一种不安定的气氛。

完成

火苗的热气表现

脸部的阴影是
逆光表现。

头发的反光表现

用集中线表现发光的瞳仁。

被火光照射的肩部装饰物。
呈集中线状刮网。

看穿骗局的瞬间

对强调眼睛非常有效的脸部阴影。

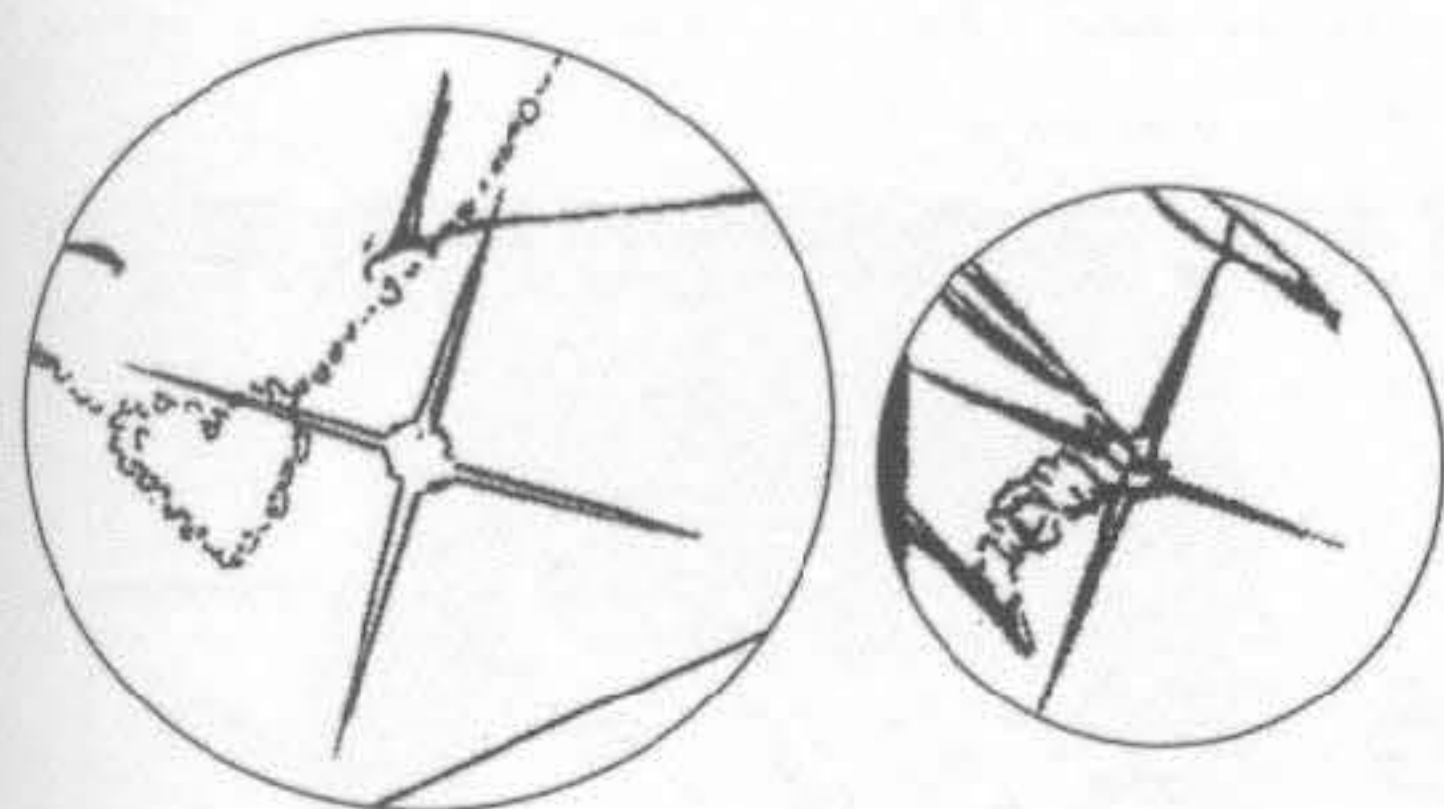
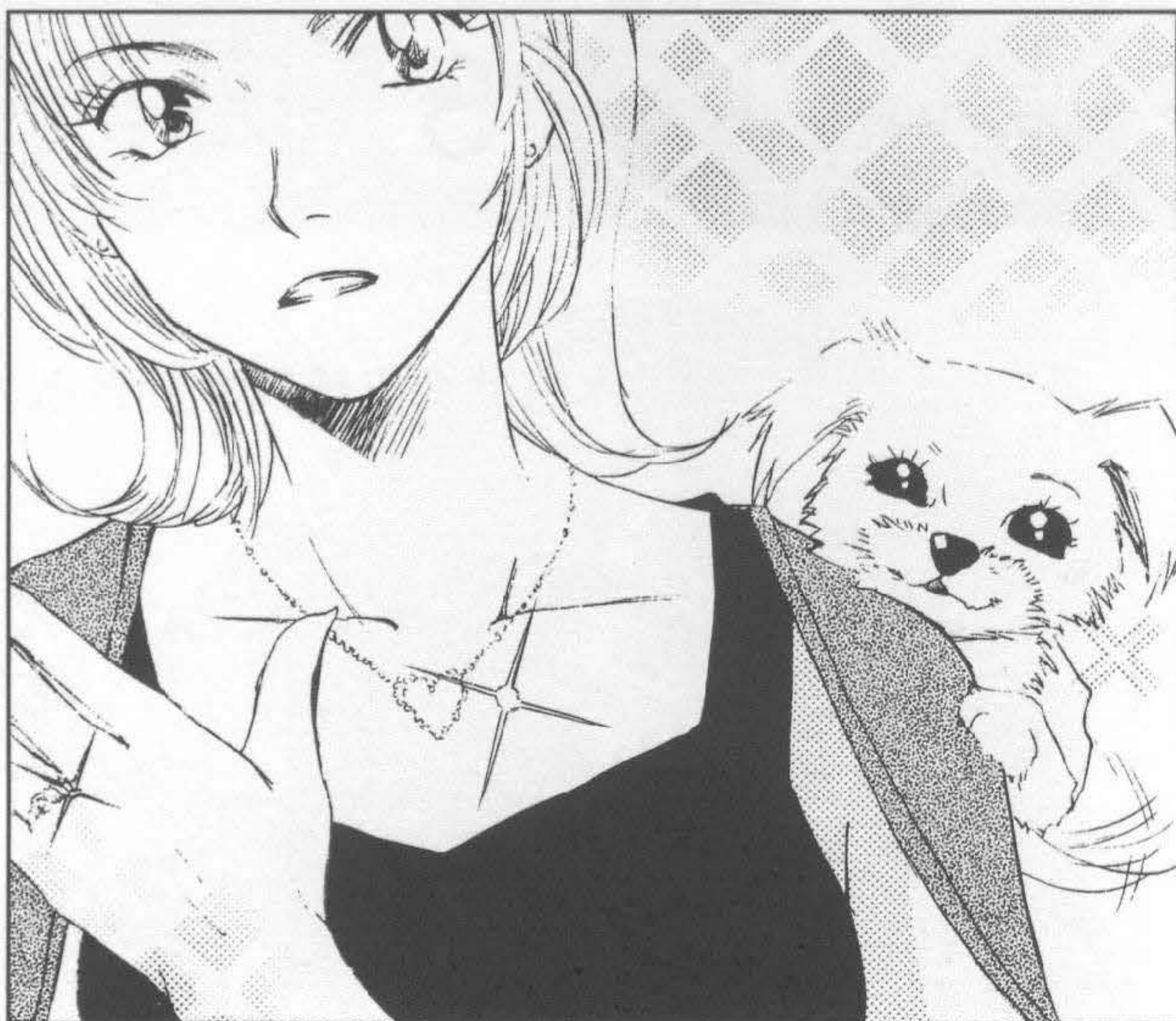
用钢笔蘸取修正液画出星星。

草稿。写有处理标记。

※特殊效果线：在全黑背景中用修正液表现光的技术。

表现发觉某事的特殊效果线，集中点设在眼角处。

闪烁时间

背景使用闪闪发光的网点纸来表现光的效果。

珠宝光与戒指光。不只是大小，角度也略有不同，这样不会产生画面静止的感觉。

有众多观众场面中的闪光表现

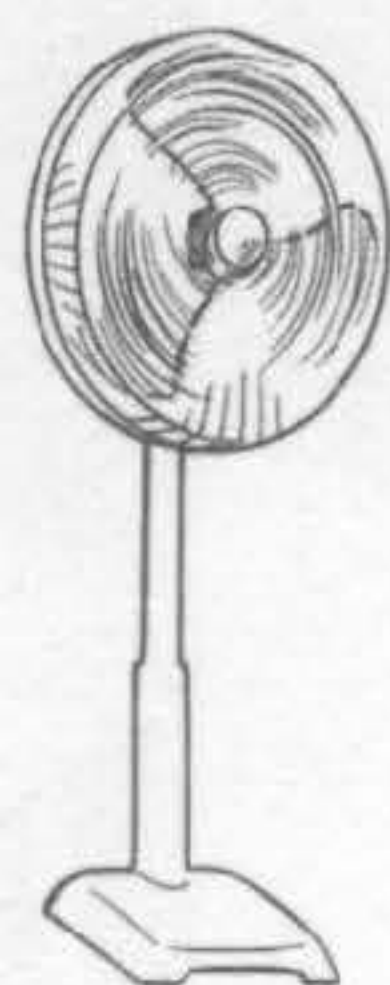
切成圆形的网点纸。把边界削薄，使颜色浓淡的边界模糊。

贴两重网点纸

削成圆形的光。表示在远处闪闪发光。

背景以渐变网为基础。

3 风吹动的效果

通过画出随风飘动的头发和服装来表现戏剧效果。

电风扇

NG。被风吹起的长发挡住了人物的脸，漫画一定要让读者看到人物的表情。

画出动态的头发

不只是由身体运动带来的动感，还要有一种风吹过的感觉，即使是在室内。

让风吹起的外套或风衣

可以画出迎风飘动之类的描写中看不到的空气。产生一种带有空间感和动态感的画面。

动态头发的画法

人物身边吹过来自下方或一侧的风。

诉说场面

基本表情。在使劲儿地说着什么的表情。

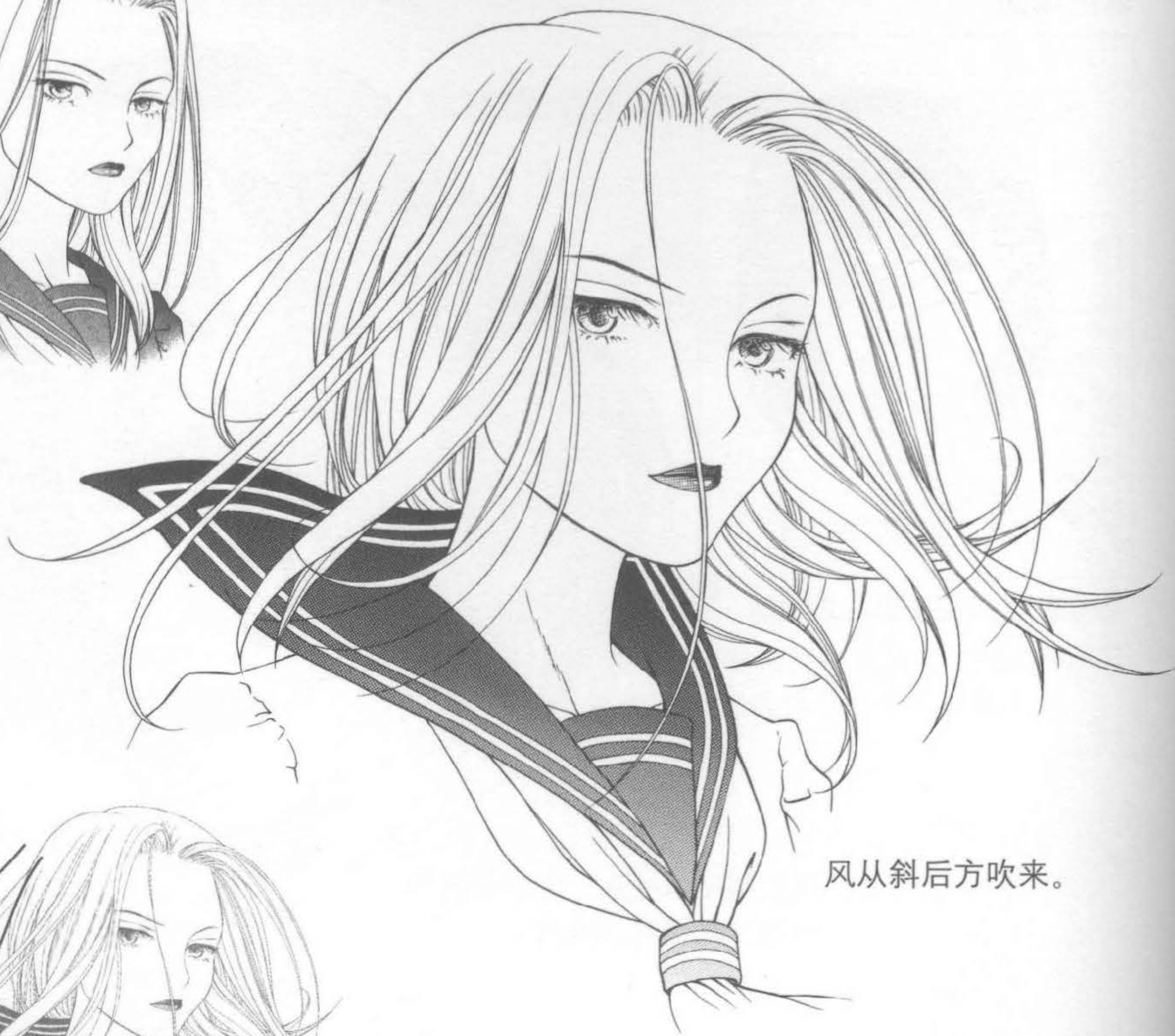
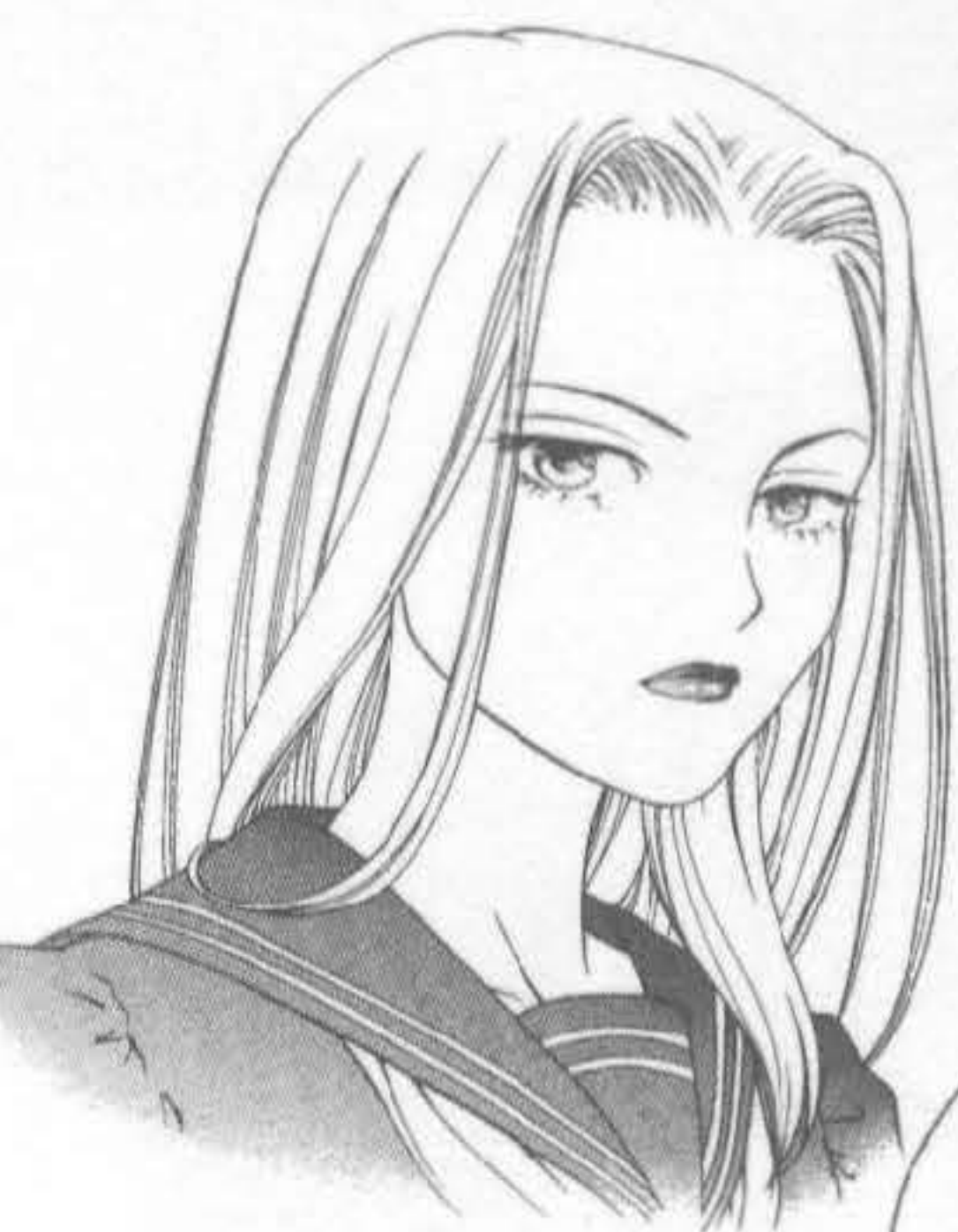
风从斜下方吹来。使人物努力诉说的表情更加真实。

吃惊场面

吃惊的表情。

加上风扇吹来的风，使头发看起来也很惊慌失措。

面向一旁的画面

只是把目光朝向一侧。

风从斜后方吹来。

随风飘起的头发给人留下深刻印象。

向右看。

风从后面吹来。

头发部分要细画，线越多越容易产生动感。

回头场面

风

身体的动作

风

大型风扇从人物身后吹来很强的风，使场面看起来很酷。

风吹起上衣

风吹起衣服下摆，产生动态效果。

风从下方吹来的场面

风使衣服圆滑
地鼓起。

风

非对称画法产生一种
迎风飘动的感觉。

跑的场面

衣服下摆掀起的
夸张表现。

真实表现。虽然前边
也被风吹开，但衣服
没有卷起。

真实的跑步场面。衣服
下摆没有掀起。

沐浴在风中
的帅气的跑
步表现。

回头场面

强调衣服下摆和领带的动态。

草稿

线条画

通常・真实表现

衣服下摆和领带的摆动很轻微。

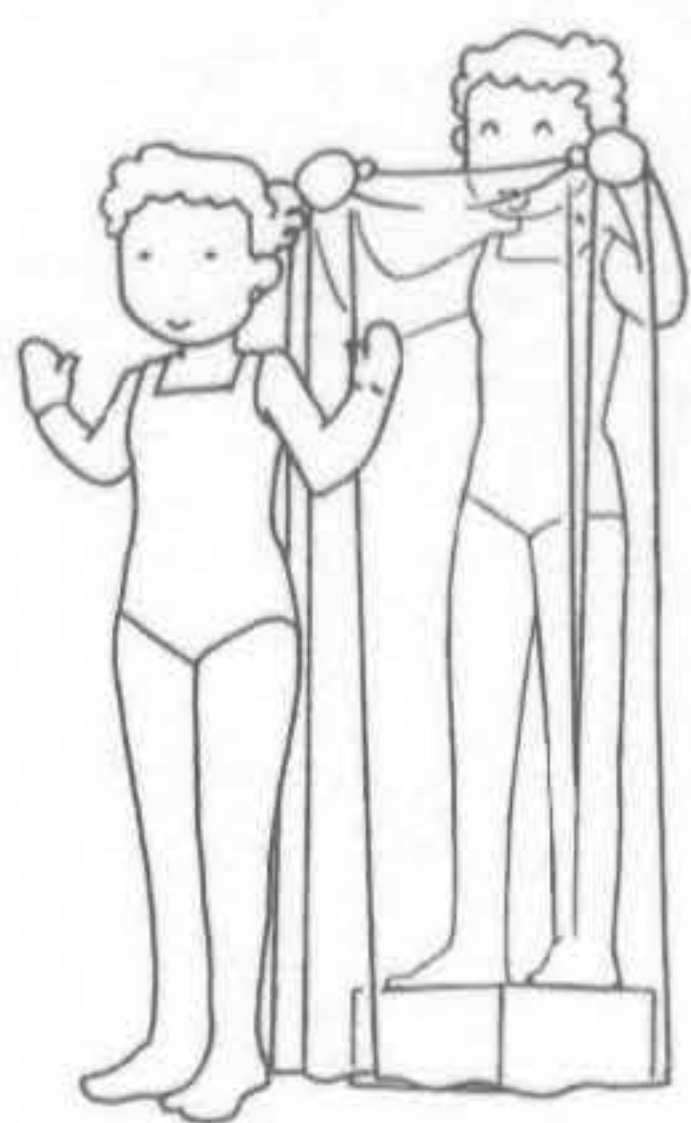
更加动人的场面

可以想象成跑步回头场面。

稍微弯腰的感觉。

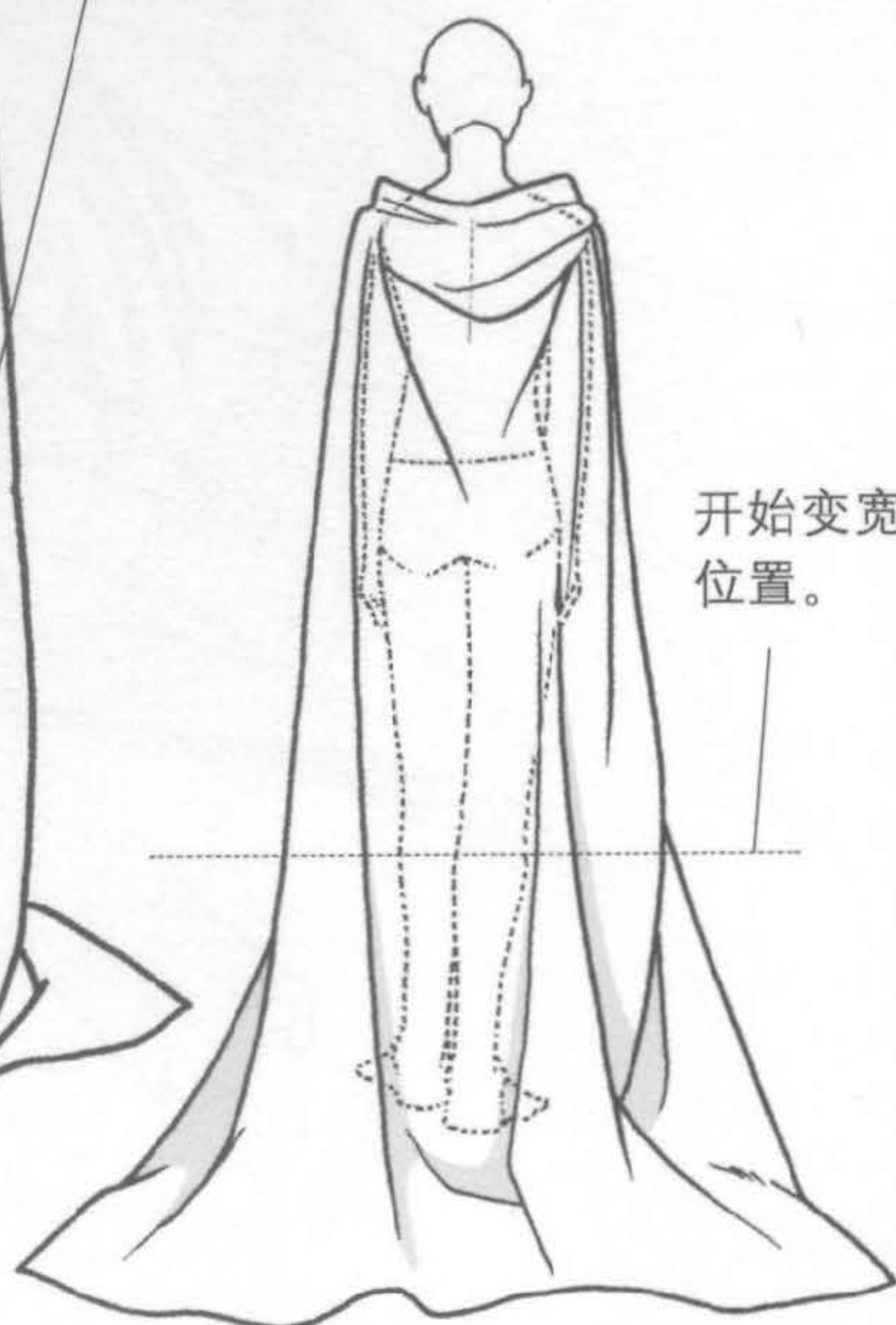
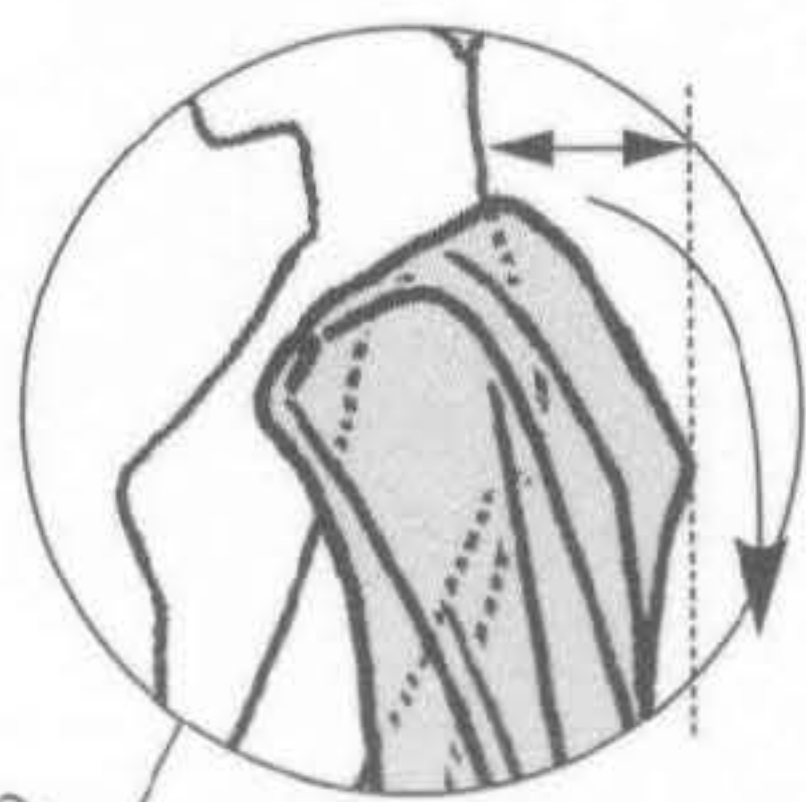
风从下方吹起
衣服下摆。

穿上披风

通过披风的飘动来表现风和空气（空间感）。

边缘画一个缓和的弯曲，
使披风垂下来。

披风的长度和人物身高
差不多，或者比身高再
长一些也可以。

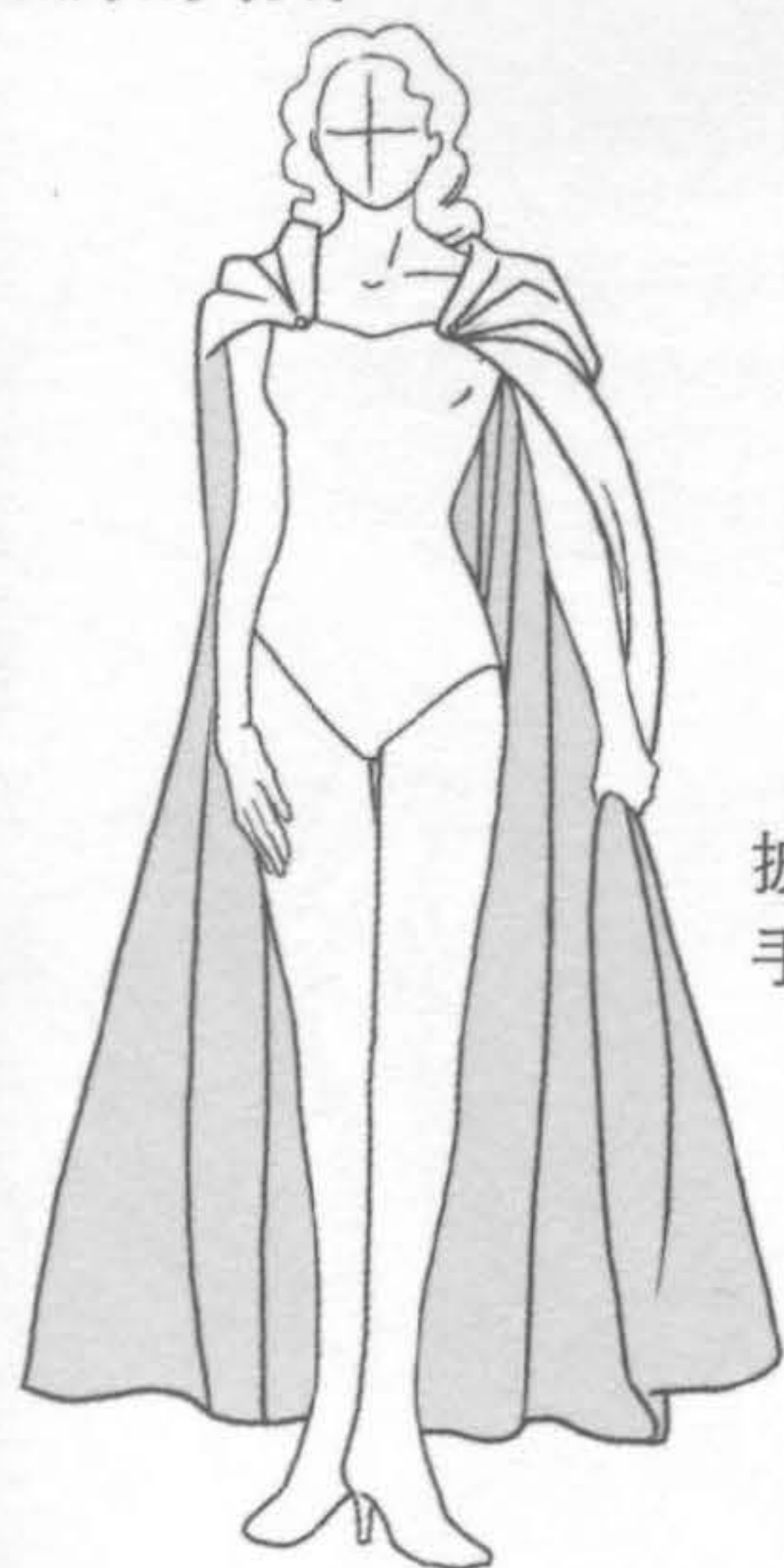
开始变宽的
位置。

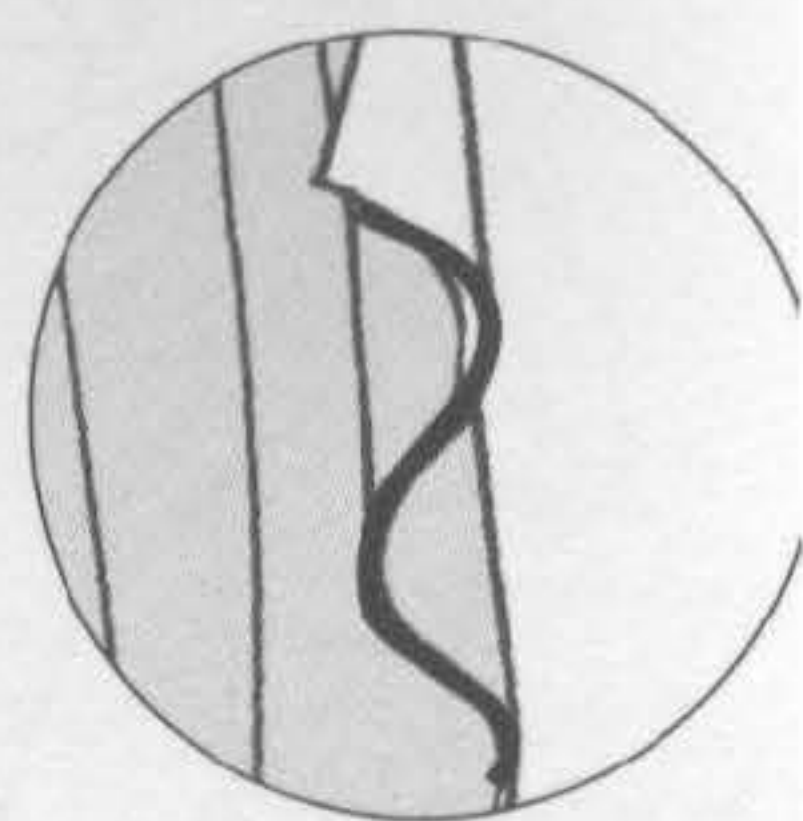
披风是科幻或幻想等作品中
不可缺少的项目。主角和配
角都可以用。

和身体分离
垂下来。

走路时形成
一个漂亮的
斜面。

拖长部分

跑起来悬空。

胳膊的动作

披风的褶皱集中在手握紧的部分。

边缘部分垂到内侧。

下垂部分画成波状就可以了。

褶皱线条呈放射状。

用手将披风用力抖开

大的卷起给人豪放的感觉。

边缘呈波状。

褶皱的集中点（手拿部分）

用力将披风拉回

被风吹起

用卷起和鼓起表现就可以了。

从对面吹来

草稿中要画上看不见的身体和胳膊。

鼓起表现

卷起表现

披风的各种表现形式

固定在肩部
用细的链子和绳子将两侧连起。适合性格开放的人物。

用纽扣扣住
用纽扣或别针将披风固定在正中间。适合比较神秘的人物。

用布卷起
通过不同的卷起方法可以塑造多种造型。比较复古的造型。

从后边吹来

要画出宽宽的
披风卷成细绳
状的瞬间。

从左下向上吹起

风吹起外套时

使用卷起和鼓起表现。

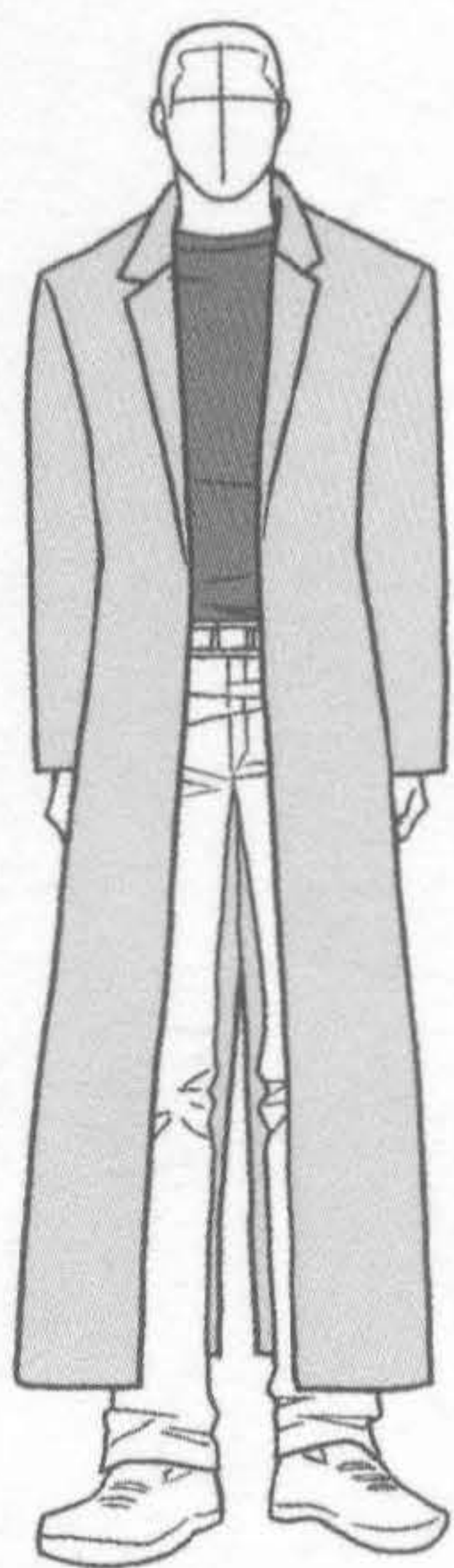
以腰部为起点，外套下摆呈三角形向下展开。

长外套以长及踝骨为标准。

外套要宽大一些。

鼓起表现

正面迎风，外套轻轻浮起。

卷起表现

布的波状表现是鼓起表现的演变。

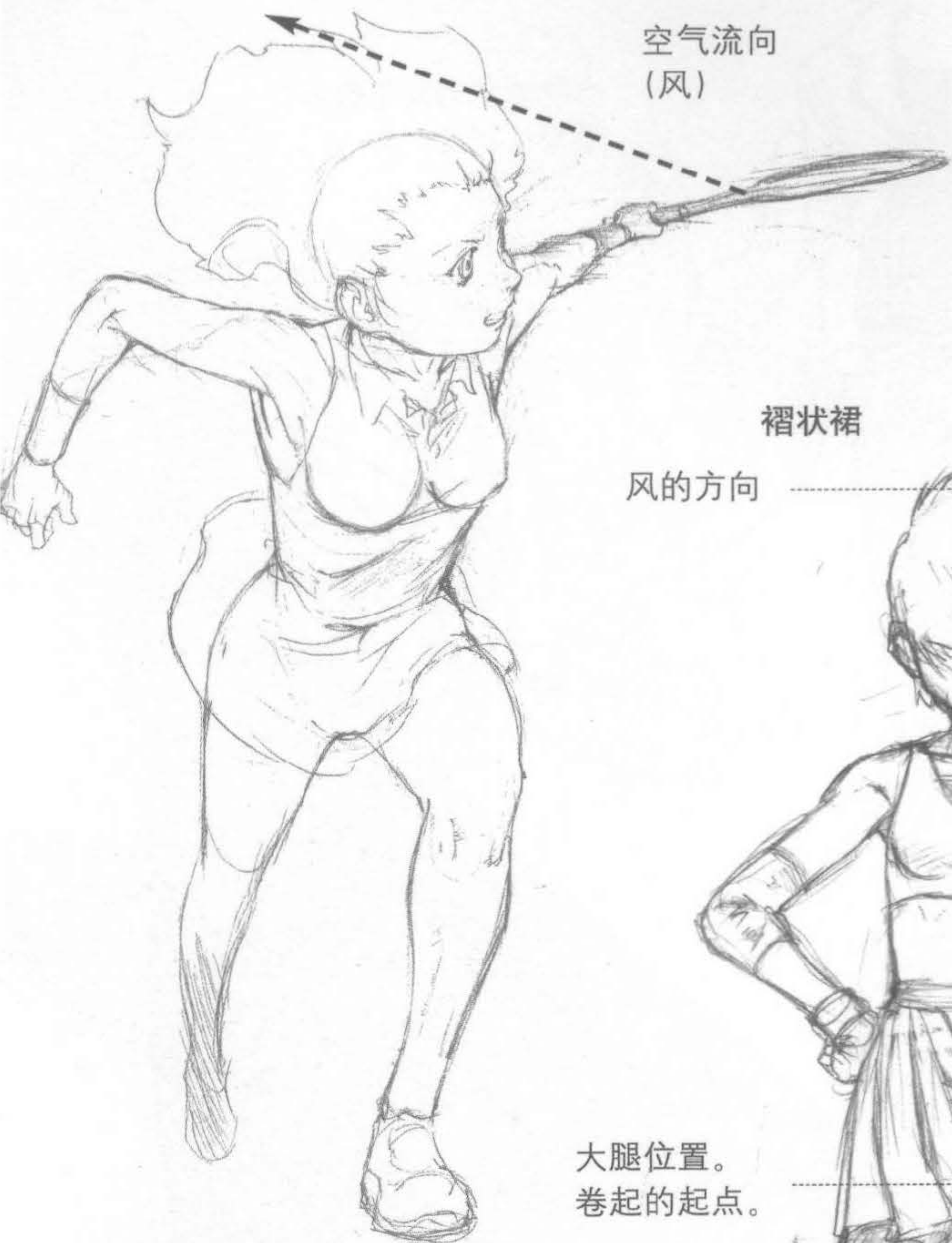
左右卷起方法的不同表现出了风的流向的不规则性，更具有戏剧性。

强风从背后吹来，衣服背面都贴在身体上。

裙子与风

用波状起伏线来画。

网球裙

空气流向
(风)

运动场合和被风
吹起一样，衣服
边缘画成波状。

褶状裙

风的方向

波状扩展

大腿位置。
卷起的起点。

2个风向

设定为向上吹起的风。

长裙

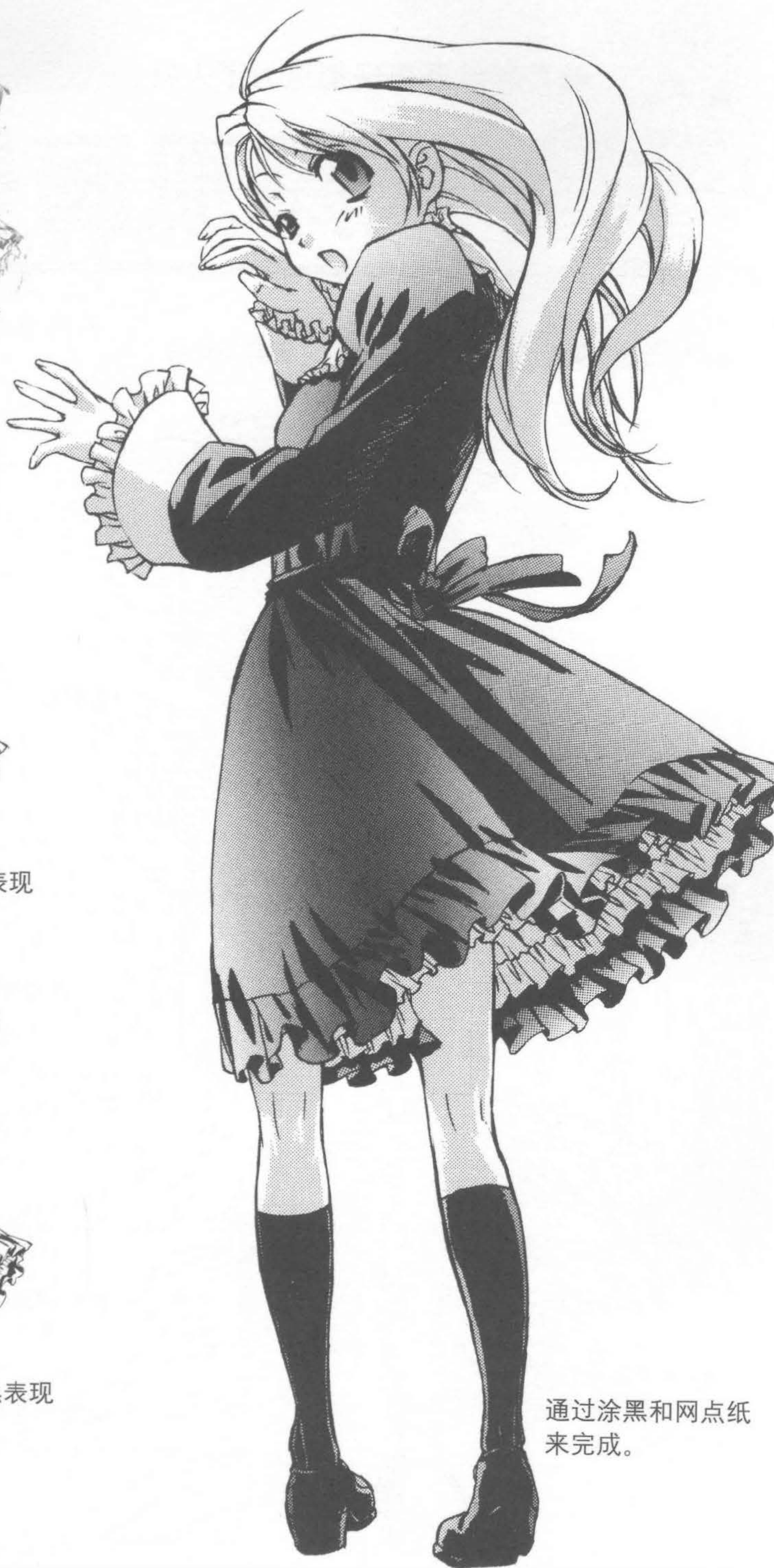
风的方向

透视图。把握下摆比较宽的裙子的容量感时，身体曲线很重要。

褶皱表现

涂黑表现

通过涂黑和网点纸来完成。

总结

●各种绘画表现都是为了人物。

同一人物对比

通过演出要素（姿势、光、风、细节表现）的不同来对照人物表现。

姿势比较优美

姿势不优美

风表现

没有风

阴影表现（光）

没有阴影表现

点缀（细节）

没有细节点缀

姿势优美，衣装整齐，整个人物看起来很漂亮。

姿势不正确，膝盖和后背弯曲，身高看起来比实际要矮。

第4章

从漫画原稿来学习

华丽・欢迎

by Kei Asagi

【用玫瑰花搭配】

为了表现人物的华丽打扮，可以在多处配上玫瑰花。

【精彩场面】

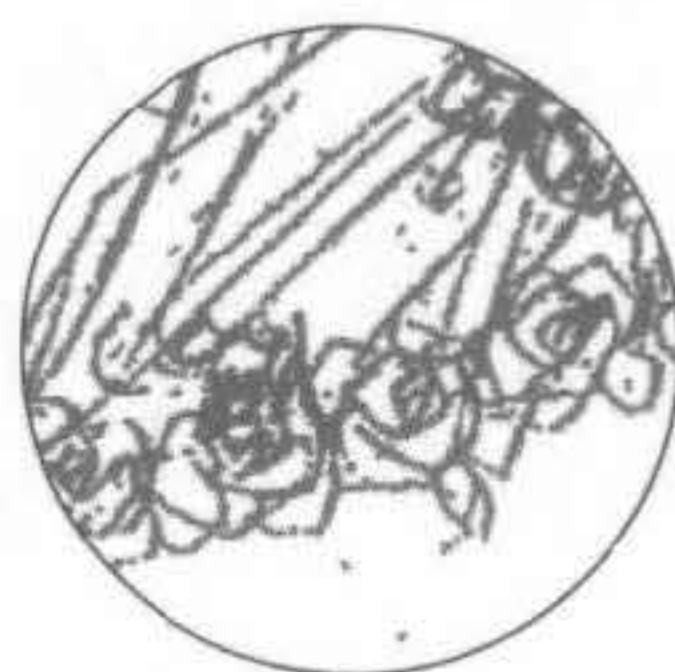
用让人产生联想的S形幕布的背景切换来改变画面（构图），女孩伸出的手好像要把读者拽入剧中一样，是一个充满魅力的作品。

头发和边角处细绳的弯曲表现出了回头的动作。

头发的竖卷正是富家小姐的表现。

【裙子】

19世纪末流行的款式，叫做“后裙撑式”。把裙子的布集中在后边，使臀部看起来很大的独特设计。通过服装来表现时代背景。

【草稿】

有意识地把裙子一侧打开，露出带褶的内裙。表现出想让自己看起来更可爱的女性心理。

作为服装和款式的关键的玫瑰花，要全部亲自用手画上去。

轻快·逃脱

by Degawatetsudou

【对比的表现效果】

光和白色部分较多的蓝色眼睛（蓝色眼睛、绿色眼睛）

黑色部分较多的眼睛

圆筒形直袖

吊钟状宽大的袖子

【精彩场面】

和宝藏猎人男孩一起卷入冒险的女孩，通过两人的对比表现，人物的立场一目了然。背景中加入恐惧、兴奋表现，是一幅不可多得的表现大冒险的作品。

看起来很可爱的带褶裙

直筒形长裤

【表现出轻快感·快乐印象的要点】

为了不让帽子飞走而用手按住的动作让人觉得非常可爱，同时还表现出了女孩非常轻松（对男孩信任）的感觉。

脚尖竖起，给人非常调皮的感觉。

两腿打开伸直，给人轻快、活泼的印象。

【草稿】

非常难的构图，人物和背景分成两大部分把握比较好。

战士・吼叫

by Kento Shimazaki

【逆光肌肉表现】

起伏有致的肌肉表现。

用柔和的曲线画出肌肉的美感。

【精彩场面】

战士力量的强大用剑和肌肉表现，人物意志的强硬用脸部特写来表现。

【线条画】

虽然之后要全部涂黑，但还是要认真画出图形。

头发立起部分用修正液画出。

队员·出击

by Kozue Ohnishi

【瞬间的动人表现】

头发与缠头布的迎风飘动表现。

束起衣袖的带子。通过带子的展开来表现动感。

【精彩场面】

没有具体描绘背景，时间背景通过服装来表现。脸部表情要区别化，以展示出被统一化服装隐藏的人物个性。作为中心的队长画在右上方，这样一幅人物出击的动人画面就形成了。

右手拔刀的瞬间。手指张开，轻轻弯曲，表现出拔刀的瞬间。

拇指放在刀的护手上，准备拔刀。刀的基本画法。

【多个人物的处理】 有多个人物登场时，为了不混淆，每个人物赋予不同的特征。

下颌为方形。

眼睛小，嘴巴大。

眼睛、瞳仁都大。

白眼，目光锐利。
毛被挡住。

眼睛细，嘴小。

吊梢眼，目光锐利。

【粗略图】

用前倾姿势表现人物跑起来的动作，注意人物配置的平衡。

得意・吃饭

by Akikou Sasaki

【不拘一格的个性化表现】

虽然每部分都很平常，但组合在一起就可以展示出人物的个性。

护目镜

用绳子缠在颈部作为小饰品。

两根吊带

珠状与绳状手链

纹身标志

男性用粗带手表

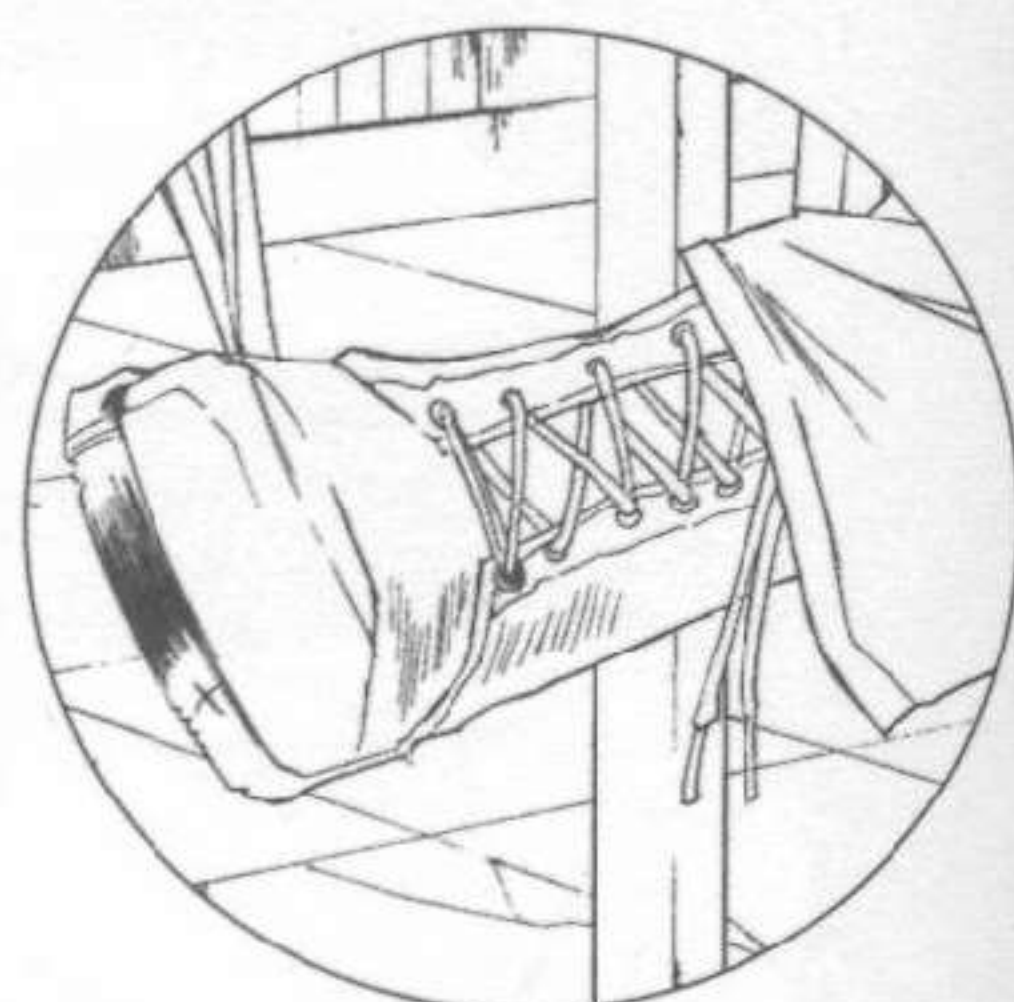
双排孔粗腰带

看起来很结实的有鞋带的鞋

【草稿】

【精彩场面】

随意的服装、和体型相反的食量＝个性顽强的人物，画中背景已经作了很好的说明。

随意的服饰与随意的动作非常相配。这是简单易懂的人物个性表现的基本。

表现到位的背景可以传达出作者的世界观，还可以帮助想象其中的人物关系。

漫画技法终极向导 ⑥

完美人物篇

ISBN 978-7-5381-4951-7

9 787538 149517 >

定价：19.80元